COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Aralık 1990

AMİGA'NIN EN İYİ 10 OYUNU

SAYI 58

7500 TL.
(KDV Dahil)
Program Döküm
dergisi ekiyle
birlikte

BİR BİLGİSAYAR GRUBUYLA RÖPORTAJ

SUPREMACY

BÜTÜN ZAMANLARIN EN AKILLI MASASI

Komaks 0-17 sizlere yepyeni bir masa sunuyor. Bu herhangi bir masa değil... Akıllı bir masa. Özel olarak, bilgisayar kullanımı için tasarlanmış bir masa...

Dünyada ilk kez üretilen bu masa, KOMAKS'ın diğer ürünleri gibi ergonomik ölçüler gözönünde bulundurularak hazırlandı. Özellikle gelişme çağındaki çocuklarda, bilgisayarla çalışma sırasında ortaya çıkabilecek problemler, masanın ergonomik özellikleriyle tamamen engellendi.

Gelin **sarı, kırmızı, mavi, beyaz** renklerde üretilen bütün zamanların en akıllı masasıyla tanışın, çocuğunuzun sağlıklı gelişmesini garantiye alın...

KOMAKS 0-17

Yarının Büyüklerine

TEKNİK ÖZELLİKLER

• İstendiğinde kilit mekanizmasıyla kilitlenebilen hareketli tekerlekler • Darbelere karşı dayanıklı elektrostatik toz konstrüksiyon boyası • Minimum 57, maksimum 90 cm dikey hareket kabiliyeti • Kanserojen risk yaratan Formaldehit maddesi içermeyen, Avrupa'dan ithal özel E1 normu sunta • Çarpmalara karşı dayanıklı plastik kenar bantları.

İSTANBUL KOMAKS MAĞAZA Fındıklı tel: 144 20 26-27 fax: 144 29 21 ● **ASOFT BİLGİSAYAR** Bahçekapı tel: 526 66 66 - 512 07 75 fax: 513 15 17 ● **ASPERKAN** Şişli tel: 141 02 17-18 fax: 146 84 05 ● **GALLERIA COMMODORE CENTER** Ataköy tel: 560 20 14-15 fax:559 48 53 ● **İKAMAK** Şişli tel: 147 19 88-89 fax: 130 70 77 - Kadıköy tel: 345 77 09 - 345 24 16 ● **METRO COMMODORE CENTER** Bakırköy tel: 550 44 74 (17 hat) ● **NOVA** Osmanbey tel: 147 16 17 - 148 57 27 fax: 132 25 89 ● **SORBİM BİLGİSAYAR** Bakırköy tel: 583 85 33 - 583 34 60 fax: 571 83 34 - **ANKARA BİMEL LTD.** Yenişehir tel: 134 22 45 (4 hat) fax: 131 19 53 ● **GÖZLEM LTD.** Yenişehir tel: 135 30 90 fax: 135 30 91 ● **KAREL ELEKTRONİK** Yenişehir tel: 133 02 78 - 131 46 90 fax: 135 46 56 ● **MICROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ** Kavaklıdere tel: 168 36 47 - 167 28 47 fax: 127 28 03 - **İZMİR ULAŞ MOBİLYA** Alsancak tel: 21 85 36 - 21 85 42 fax: 63 06 97 - **ANTALYA GÜNEY YAPI** 100. Yıl Bulvarı tel: 17 82 57 - **BURSA RAMESA** Yeniyol tel: 22 43 21 fax: 20 77 29 - **DİYARBAKIR ADAKOM BİLGİSAYAR** İstasyon cad. tel: 38370 fax: 20704 Şube Gevren cad. tel: 30037 - **ERZURUM İYİ GÖREN TİCARET** Cumhuriyet cad. tel: 18554 fax: 15249 - **İZMİT VİBİ** Fethiye cad. tel: 18116 - **KAYSERİ İPEK** İstasyon cad. tel: 122221 fax: 127552 - **SAMSUN GÜNEŞ KARDEŞLER** İstiklal cad. tel: 31848 - **SİVAS ÇÖZÜM** Hikmet Işık cad. tel: 19239 - **TOKAT ÇÖZÜM** Ali Paşa Pasajı tel:18816 - **ERZİNCAN KARTAL BİLGİSAYAR** Hükumet cad. tel: 17093 - 32398 - **URFA BİLBAN** Kızılay İş Hanı tel: 13647 - 12989 fax: 12212

İçindekiler

TOPLUM

Dünya'dan, Türkiye'den, Teleteknik'ten 6
Dört Gözle Beklediğiniz Commodore Show '91 ve AMIGA 3000

Bir Bilgisayar Grubuyla Röportaj 16
Milli Grurumuz ZOMBIE BOYS (BRONX) İle Tanışın

YAZILIM

Tekrar Eden İşlemler 20
İberatif Matematik İle Sanat

Makina Dilinin Püf Noktaları 24
Demo Öğretim Serisine Devam Ediyoruz

Abur-Cubur 42
Commodore'unuzu Şişmanlatmanın En İyi Yolu!

Tiyolar Tuzaklar 46
Oyunlarla İlgili Dertleriniz Sona Eriyor

GEOS 48
GEOS Nedir? Ne İşe Yarar ve Nasıl Kullanırız?

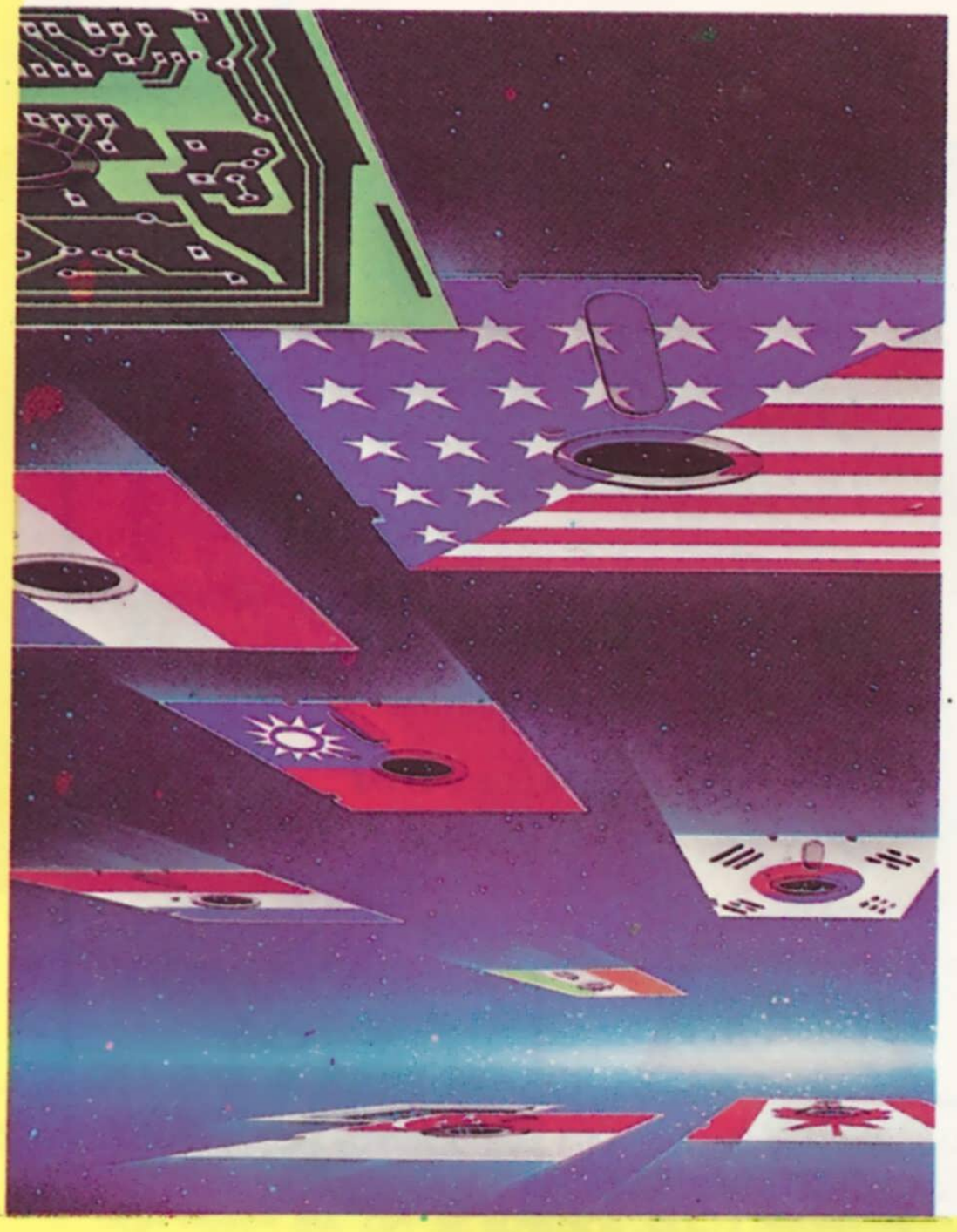
TANITIM

En İyi On Oyun 10
AMIGA'da En İyi On Oyunu Sizin İçin Seçtik

Oyun 28
Bu Ay, Sorceror's Apprentice, Oriental Games, Wings Of Death, No Exit, Rick Dangerous 2, Demon's Kiss, Int. Soccer Challenge ve En Yeni Oyunlardan Gremlins 2'nin Açıklamalarını Bulabilirsiniz

Strateji 52
Supremacy ve Warhead Meraklıları, Dergi Başına!

Macera Peşinde 62
King's Quest III Oyunun Tam Açıklaması ve Haritası



PAKET'DE, HARDWARE'DE, MALZEME'DE

HARDWARE

- *MULTI-ICE II*
- *FINAL CARDRIDGE*
- *ICE-MACHINE II*
- *SIMON'S BASIC CARDRIDGE*
- *MULTI ICE III*
- *RECEIVER MTR - 316*
- *FINAL III*

YARDIMCI MALZEME

Commodore 64 Eğitim Programları
(İlk, orta, lise ve üniversite hazırlık)
Commodore 16 Oyunları
Amiga işi, oyun, çizim, müzik Programları
Commodore 64 ve Amiga için koruyucu örtüler
Kafa temizleme disketleri
Disket kutuları, yazıcı şeritler, Sürekli form

VE DAHASI...

Commodore T-shirt	*10.000 TL*
Süper paket programlar	*22.000 TL*
1 kasette 20 oyun	*12.000 TL*
1 kasette 1 oyun	*7.000 TL*
Quick Shot II Joystick (İthal)	*50.000 TL*
Quickjoy II Joystick (İthal)	*60.000 TL*
Reset Button	*6.000 TL.*

PAKET PROGRAM 50

1- KAFA AYAR PROGRAM
2- STAR ACE
3- OUTLAW
4- DEADLY EVIL
5- INTRUDER
6- PRISON R.
7- T-BIRD
8- GALAXIAN 2
9- SATAN
10- EQULIZER
11- PUZZLE SHUF
12- SOUTH BELLE
13- ARTILLERY 90
14- HAVOS
15- THE WOMBLES
16- DELIVERANCE 1
17- DELIVERANCE 2
18- DELIVERANCE 3
19- ATOM ANT
20- AD. INFINITUM
21- PULL

OSAM BİLGİSAYAR LTD.ŞTİ.

Merkez: Ray Sk. No: 11/1 Site Bakırköy Apt. A Blok Daire: 6
Bakırköy/İST. Tel: 583 72 46
Şube: Ebuziya Cad. Sakızyalı Sk. No: 4/B Aysen Apt.
Bakırköy/İST. Tel: 542 72 75

ECEM 511 32 86

COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

Teleteknik A.Ş. Adına
Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü
OSMAN BABAOĞLU

Yayın Yönetmeni
TURHAN TANDOĞMUŞ

Yayın Koordinatörü
SİNAN VURAL

Yayın Kurulu
FATİH ARIMAN
M.CELAL HALLAÇ
ANIL GÜL
EMRE SENAN

Kapak
EMRE SENAN

Teknik Üretim
PERKA A.Ş.

Teknik Yönetmen
ÇİĞDEM DİLBAZ

Fotoğraflar
MEHMET ÖZCAN

Reklam Sorumlusu
ŞAHVER ÇELİK

Reklam Rezervasyonları
152 50 33 (6 Hat)

Katkıda Bulunanlar
FETHİ SERİM

Renk Ayrımı
EBRU GRAFİK

Baskı
ÖZDEMİR OFSET

Dağıtım
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.

Teleteknik A.Ş.
Merkez:
RIHTIM CAD. NESLİ HAN NO: 207/2
80030 KARAKÖY-İSTANBUL
TEL: 152 50 33 (6 Hat)

Commodore Dergisi
SAKIZ SOK. BERKEL APT. 6/4
KADIKÖY-İSTANBUL
TEL: 346 86 48

Bu derginin Yayın Hazırlığı YAZI Ltd. Şti. tarafından yapılmıştır.

COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak (Renkli)	: 2.500.000 TL
Ön İç Kapak (Renkli)	: 2.000.000 TL
Arka İç Kapak (Renkli)	: 2.000.000 TL
İç Sayfalar (Renkli)	: 1.500.000 TL
İç Sayfalar (SB)	: 1.200.000 TL

Fiyatlara KDV dahil değildir.

YAYINCININ NOTU

BİLGİSAYAR KORSANLARI

Sanırım hepiniz bilgisayar gruplarını tanırsınız. Bu gruplar yabancı ülkelerle irtibata geçip ülkemize oyunların çoğunu getiren gayriresmi tüzel kişilerdir. Elinizdeki sayımızda bu gruplardan biri olan ZOMBIE BOYS ile yapılan bir röportajı bulacaksınız. Grup üyeleri yaptıkları iş yasadışı sayıldığı için tanınmak istemezler, bu yüzden röportaj sırasında kod adlarını kullanmakta ve yüzlerini örtmektedirler.

Geçen yıl AMIGA için piyasaya sürülen oyunların en iyilerinin listesini ve bunların kısa birer açıklamalarını da bu sayımızda okuyabilirsiniz. Ayrıca bunların dışında, ikinci onda yer alan oyunlar da çok kısa olarak özetlenmiştir. Eğer elinizde bu oyunlar yoksa şöyle bir yoklayın, beğeneceğinizden eminiz. Hangi tür oyunu seviyor olursanız olun istediğiniz türe bir örnek bulabilirsiniz.

GEOS bölümümüzde, gelen mektuplar üzerine GEOS'la programlamayı bir süre için bir kenara bırakıp daha basit işlemleri anlatıyoruz. GEOS'ta nasıl dosya koplayanacağını ve uygulama programlarının ayrı ayrı disketlerde nasıl çalıştırılacağını bu yazıyı okuyarak öğrenebilirsiniz. Masaüstü yayıncılığın sadece AMIGA'yla yapılacağına inananlara nispet olsun diye GEOS'un bu becerisinden de bahsediyoruz.

Makine dili programcıları bu ayki yazımızdan sinüs tablolarını kullanmayı öğrenebilirler. Döküm ekindeki iki programı yazarak sinüs tablolarına göre sıçrayan topları görebilirsiniz. Yakında bu bölümde anlatılanları toparlayarak bir intro yapacağız, o yüzden bu diziyi takip edin.

Oyunlara verdiğimiz tiyolar ve kısa programlardan oluşan Abur-Cubur bu ay da devam ediyor.

Tanıtım bölümünde ise bu ay yeni Uzakdoğu sporu oyunu Oriental Games'i tanıtıyoruz. Bunun yanında birinci bölümü daha önce ülkemize gelen Rick Dangerous'un ikinci bölümünü de okuyabilirsiniz.

strateji oyunları kısmı bu ay biraz geniş. Bir uzay imparatorluğu kurmaya çalıştığınız Supremacy ve yapay uzay oyunu olan Warhead bu sayıdaki strateji oyunlarından.

Macera peşinde bölümünde bu ay tek oyun var ama bu oyunun da tam açıklamasını ve haritalarını veriyoruz. Artık bu oyunu da bitireceğinizden eminiz.

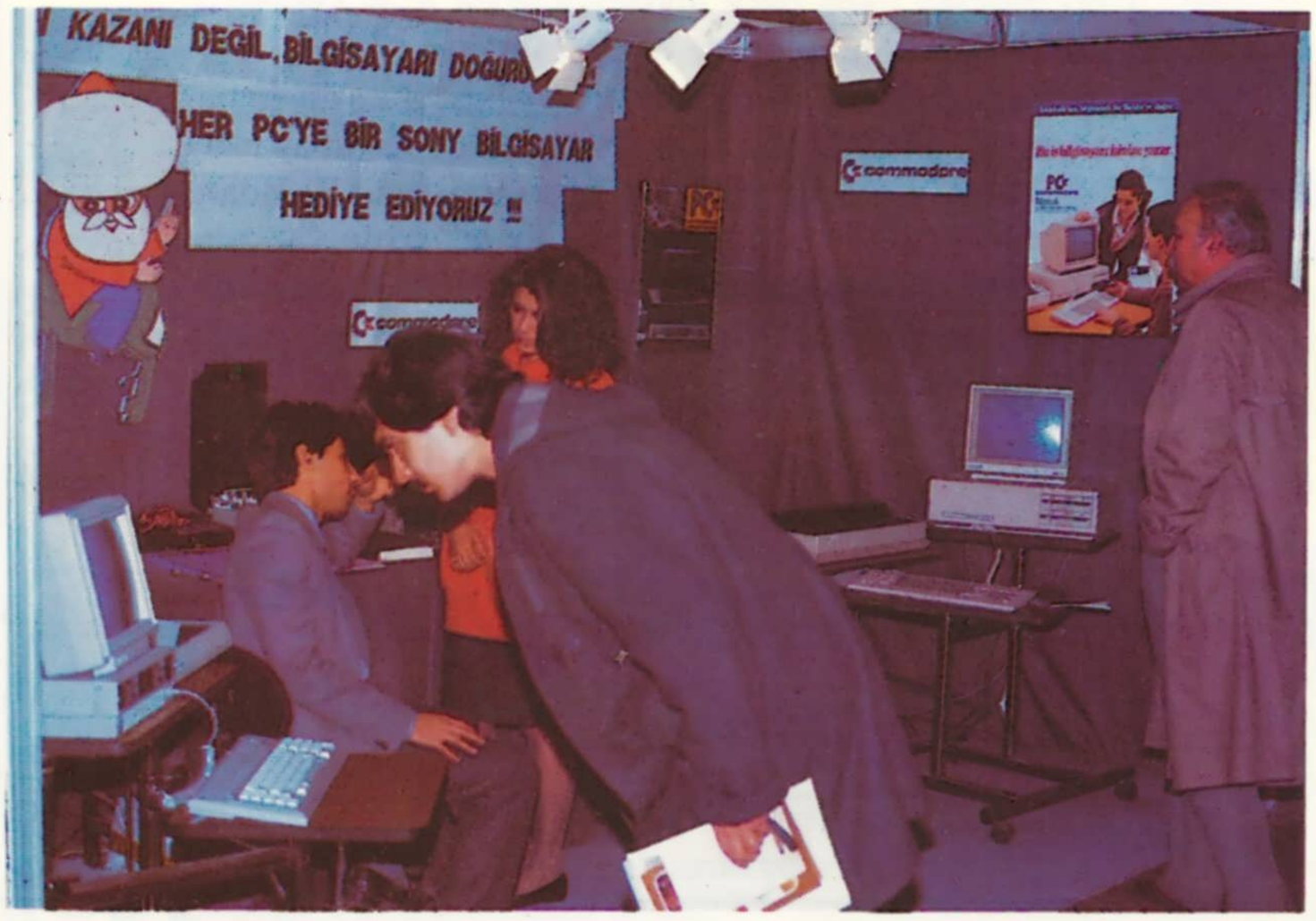
Hoşçakalın...

OSMAN BABAOĞLU

Show'a Merhaba

Commodore camiasını uzun süreden beri üzen bir konu var: Acaba Commodore Show niye bu kadar gecikti? Yapıldı yapılacak, hayır bu sene yapılmayacak, neler söylendi neler. Oysa Teleteknik yetkilileri yeni ürünlerin de gündeme gelmesiyle birlikte show'u planlamaya başlamışlardı.

Uzun bir aradan sonra, gösterilere ve sosyal olaylara acıkan Commodore kullanıcıları nihayet show'un coşkulu günlerine kavuşacaklar. Özellikle yepyeni ve harika AMIGA 3000'i görmek isteyenler bu show'u kaçırmasınlar.



Commodore Show 91, 31 Ocak'ta The Marmara Oteli'nde başlayacak ve 3 Şubat'a kadar açık kalacak.

Show'da birbirinden ilginç gösteriler, süper sürprizli yarışmalar yer alacak ve en son ürünler sergilenecek.

Bizim söyleyeceklerimiz bu kadar. Daha fazlası için show'u beklemeniz gerekiyor.

AMİGA 3000

Commodore Firmasının çıkartmakta olduğu Commodore International bülteninde yeni ürün AMIGA 3000 için açıklayıcı bir söyleşi yayınlandı. A 3000 için açıklayıcı noktalarla dolu söyleşiyi ilginizi çekeceği umuduyla yayınlıyoruz.

• Herkes bu yeni bilgisayarla UNIX gibi büyük bir model bekliyordu. Niçin böyle bir ürün hazırlamadınız? Yeni Commodore AMIGA 3000, 200MB'lık diski ve 18MB'a kadar çıkabilen hafızasıyla güçlü bir, çok kullanıcılı video-grafik iş istasyonudur.

Commodore, UNIX'e olan ihtiyacı, AMIGA'ya dayalı olmak üzere UNIX system V'in dördüncü verisyonuyla gidereceğini açıkça belirtmiştir.

• Bazı ülkelerde AMIGA 2500'e dayalı UNIX sistemleri kullanıyor. Bu Commodore'un UNIX'i destekleyen modeli mi?

VAR'larla çalışan bazı program geliştirme şirketleri ve eğitimciler AMIGA 2500'e dayanan bir UNIX sistemi kullanmaktadırlar ama bu işlerde kullanılan AMIGA 2500 sayısı çok kısıtlıdır.

• AMIGA 3000'in niçin yüksek çözünürlüklü bir monitörü veya CD-ROM sürücüsü yok?

AMIGA serisindeki diğer modelleri gibi, AMIGA 3000'de giriş/çıkış ve gösterim gibi üçüncü kuşak ara yazılımlarla dış ortamlara erişim sağlamaktadır.

• Niçin AMIGA 3000 için uygulama yazılımı veya geliştirme sistemi üretmediniz.

AMIGA sistemlerinde çalışan yüzlerce şirket ve kişi devamlı olarak bu seri için program üretmektedirler AMIGA DOS V2.0 ve yeni yazılımcı kullanım sistemi, AMIGA Vision Authoring System sayesinde programcılar verimliliklerini yükseltteceklerdir.

• Hiçbir iş amaçlı uygulama programı olmamasına rağmen nasıl olur da AMIGA 3000'e iş istasyonu dersiniz?

AMIGA 3000 için uygulama programı olmadığını söylemek yanlış olur. Bu yeni ürün eski modeller için yazılan programları tam uyumlu olarak kullanılabilir. Ayrıca yazılım şirketleri de bu yeni bilgisayarla çalıştıkça yeni ürünler çıkacaktır.

• Hiç performans testi yaptınız mı?

Yeni Commodore AMIGA 3000, 16 veya 25 MHz hızla çalışan Motorolla 68030 işlemci ile donatılmıştır. Bunun yanında yeni bir matematik yardımcı işlemcisi olan 68881/2 FPU matematik işlemcisi de AMIGA 3000'in gücüne güç katacaktır. Yeni geliştirilmiş grafik çipiyle beraber AMIGA 3000 yüksek performanslı bir bilgisayardır.

• AMIGA Vision tam olarak nedir?

AMIGA Vision, grafik, animasyon, müzik ve filmleri toplu halde kontrol ederek bunların toplamından bir multi-medya gösterisi oluşturmayı sağlayacak bir bilgisayar dilidir. Dil terimi sizi umutsuzluğa sürüklemesin, çünkü en tecrübesiz kullanıcıya bile hitap edecek şekilde hazırlanan bu programda tüm işlemleri ikonlar yardımıyla gerçekleştirebilirsiniz.

• Yeni AMIGA DOS kullanıcıya neler sunmaktadır?

Profesyonel düzeyde geliştirilmiş olan AMIGA Dos 2.0, dosyaları ve directory'leri düzenlemek için bir çok yeni komutlar içermektedir ve çok daha gelişmiş bir ekran düzeyine sahiptir.

• Multi-media hakkında çok konuştunuz. Bu alanda rakipleriniz var mı?

Philips, Apple ve IBM multi-media sistemleri geliştirmektedirler. Ama Commodore daha önce, daha ucuz bir sistemle onlardan önce piyasaya çıktı.

• AMIGA 2000 ve AMIGA 3000 arasındaki en önemli farklar nelerdir?

AMIGA 3000 kullanımda olan AMIGA serisine bir ektir. Daha önce piyasaya sürülen tüm sistemleri destekler. İki ürünün arasındaki temel farklar:

* 25 MHz'e kadar hızlanabilecek bir işlemci ünite ve daha gelişmiş yan işlemcileri kullanabilme becerisi.
* Artırılmış saklama kapasitesi -200 MB'a kadar.
* Geliştirilmiş gözterim modları. Bunlardan biri 31 kHz'de çalışan verimlilik modu.
* Ergonomik olarak hazırlanmış ekran düzeni.
* Geliştirilmiş arabirimler, Workbench programlarına ekler, preferences denen keyfi seçenekler, boyu ayarlanabilen bit- map karakter ve yeni ARexx haberleşme yazılımı.

ZENGER

COMPUTER CLUP

Sümer Sokak 6/B Kızılay/ANKARA
Tel: 230 66 66 - 230 23 43

EN YENİ, EN HEYECANLI OYUNLARI SİZİN İÇİN GETİRDİK.

OYUN ADI	COM KASS	COM DISK	AMİGA DİSK
P-47 THUNDERBOLT	6.500.-	5.500.-	8.500.- (2 Disket)
OPERATION THUNDERBOLT	6.500.-	5.500.-	15.500.-
ITALY 1990	6.500.-	5.500.-	85.500.-
D.R ROOMS REVENCE	6.500.-	—	15.500.-(2D)
BEVERLY HILL COP	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
D. DRAGON II	6.500.-	5.500.-	—
TURBO OUTRUN	6.500.-	7.000.-	15.500.-(2D)
T.K.O BOXING	6.500.-	7.500.-	15.500.-
TEST DRİVE II	6.500.-	6.500.-	8.500.-
GRAND PRIX CIRCUIT	6.500.-	7.500.-	8.500.-
BLACK TIGER	6.500.-	5.500.-	8.500.-
Ghostbusters II	6.500.-	5.500.-	15.500.-
LAST NİNJA II	6.500.-	7.500.-	18.500.-
DYNAMİTE DUX	6.500.-	5.500.-	—
SILENT SERVİCE	6.500.-	7.500.-	—
HOSTAGES	6.500.-	5.500.-	8.500.-
DRAGON NINJA	6.500.-	5.500.-	—
FALLEN ANGEL	6.500.-	5.500.-	8.500.-
WORLD GAMES	6.500.-	7.500.-	8.500.-
RAINBOW WARRIOR	6.500.-	5.500.-	—
FIGHTER BOMBER	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
TINTIN ON THE M.	6.500.-	5.500.-	8.500.-
NINJA WARRIORS	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
MYTH	6.500.-	5.500.-	—
ACE OF ACES	5.500.-	5.500.-	—
TIGER ROAD	6.500.-	5.500.-	—
WRESTLING BOX	6.500.-	5.500.-	—
RALLY CROSS	5.500.-	5.500.-	8.500.-
BATMAN THE M.	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
RUNNINGMAN	6.500.-	6.500.-	15.500.-(2D)
TUSKER	6.500.-	6.500.-	8.500.-
Weird DREAMS	6.500.-	6.500.-	8.500.-
ALTERED BEAST	6.500.-	6.500.-	15.500.-
CALIFORNIA GAMES	6.500.-	6.500.-	—
SIMCITY	6.500.-	5.500.-	8.500.-
PIRATES	6.500.-	8.500.-	15.500.-
SHINOBI	6.500.-	5.500.-	8.500.-
UNTOUCHABLES	6.500.-	5.500.-	8.500.-
ROBOCOP	6.500.-	5.500.-	8.500.-
WINTEREDITION	6.500.-	7.500.-	8.500.-
MOONWALKER	6.500.-	5.500.-	8.500.-
CHASE HQ	6.500.-	5.500.-	8.500.-
CABAL	6.500.-	5.500.-	8.500.-
CHAMBERS OF SH.	6.500.-	5.500.-	8.500.-
PREDATOR	6.500.-	6.500.-	15.500.-
SHADOW WARRIORS	6.500.-	5.500.-	15.500.-
KNIGHT GAMES	6.500.-	7.500.-	—
FLIMBOS QUEST	6.500.-	5.500.-	8.500.-
ESCAPE FROM R. MONS	6.500.-	5.500.-	8.500.-
HEAVY METAL	6.500.-	—	8.000.-
HAMMER FIST	6.500.-	5.500.-	8.500.-
VENDETTA	6.500.-	5.500.-	8.500.-
NINJA SPIRIT	6.500.-	5.500.-	8.500.-
NEW ZEALAND IST.	6.500.-	7.500.-	—
X-OUT	6.500.-		15.500.-
FORGOTTEN WORLDS	6.500.-	7.500.-	8.500.-
TURRICAN	6.500.-	5.500.-	15.500.-
KICK OFF II	6.500.-	5.500.-	8.500.-
TECHNOCOP	6.500.-	5.500.-	8.500.-
LAZER SQUAD	6.500.-	5.500.-	8.500.-
GHOULS'N GHOSTS	6.500.-	5.500.-	15.500.-
GUNSHIP	6.500.-	8.500.-	8.500.-
DYNASTY WARS	6.500.-	5.500.-	15.500.-
NORTH AND SOUTH	6.500.-	5.500.-	8.500.-
MANCESTER UNITED	6.500.-	—	8.000.-
RAINBOW ISLANDS	6.500.-	7.500.-	—
FIGHTING SOCCER	6.500.-	—	8.000.-
R-TYPE	6.500.-	5.500.-	8.500.-
TIME SOLDIAR	6.500.-	—	8.000.-
PRO TENNIS TOUR	6.500.-	5.500.-	8.500.-
F-15 STRIKE ERGLE	6.500.-	—	—
STIR CRAZY BOBO	6.500.-	—	—
STAR TREK	6.500.-	—	8.000.-
TIE BREAK	6.500.-	—	8.500.-
CHAMPION SHIP GOLF	6.500.-	—	8.000.-
HEROES OFF THE LANCE	6.500.-	—	—
MIDNIGHT RESISTANCE	6.500.-(G)	—	15.000.-
CRACK DOWN	6.500.-(G)	—	15.000.-
F-16 COMBAT PILOT	8.500.-(İ)	—	8.000.-
BACK TO THE FUTURE II	6.500.-(A)	7.500.-	8.500.-
Sly spy Secret agent	6.500.-(G)	—	—
THE SPY WHO LOVEDME	6.500.-(A) (G)	—	8.000.-
TEENAGE MUTAND TURTHLES	6.500.-(A) (G)	—	—
NINJA REMIX	6.500.-(A) (G)	—	—
ROBOCOP 2	6.500.-(A) (G)	—	—
NEW YORK WARRIORS	6.500.-(A) (G)	—	15.000 1 MB
RICK DANGEROUS 2	6.500.-(A) (G)	—	—
SNOW STRIKE	6.500.-(A) (G)	—	8.000.-
SATAN	6.500.-(A) (G)	—	8.500.-
POWER BOAT SIM	6.500.-	—	7.500.-

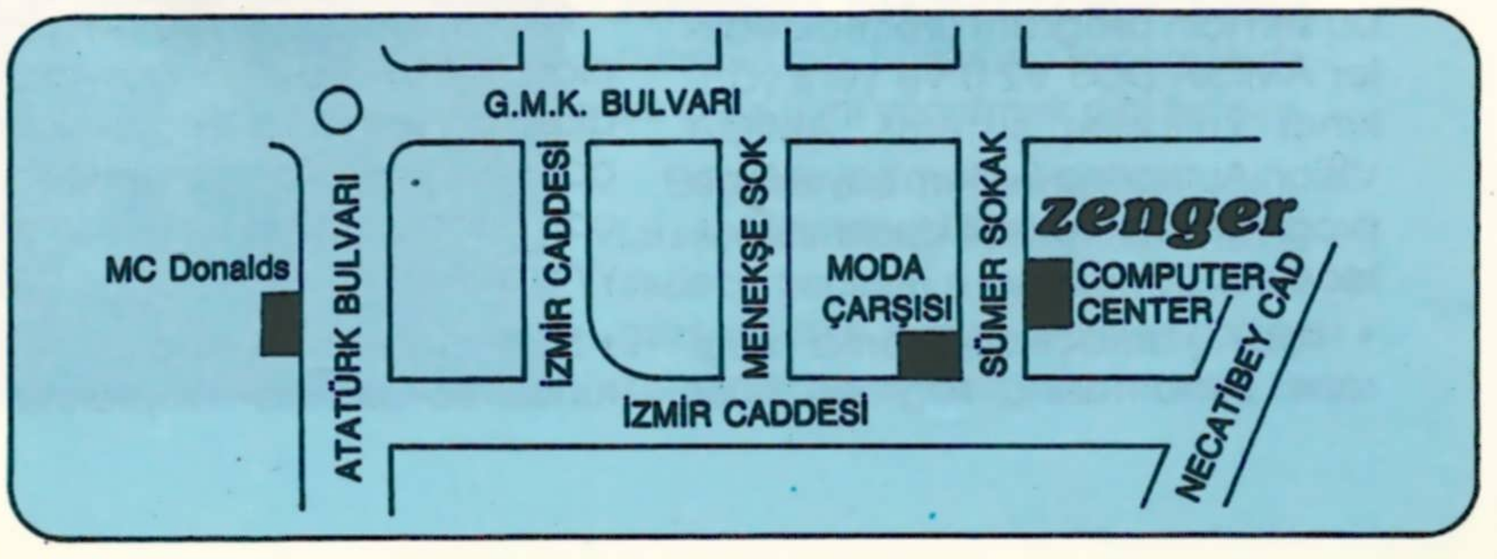
Not: 5.25 ve 3.5 Disketler Maxell'dir.

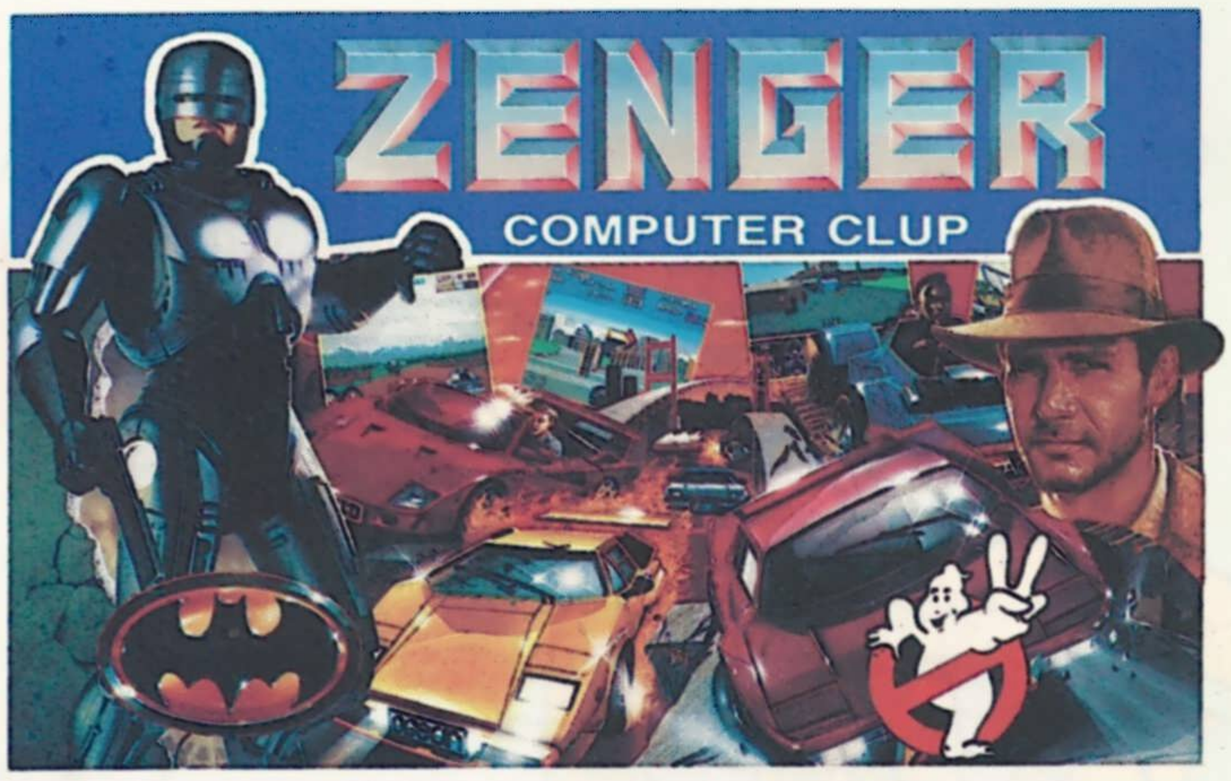
LÜTFEN HAVALE MAKBUZUNUZUN FOTOKOPİSİNİ BİZE GÖNDERİN.
6 AYLIK VE 12 AYLIK ÜYELERE VERİLEN HEDİYELERİMİZİ ÖĞRENİN.

MALZEME LİSTESİ

AMİGA 5 1/4 + DF 1 BOUTER + 40/80 TRACK	600.000.-
AMİGA 5 12 K RAM KART	250.000.-
AMIGA ADAPTÖR	200.000.-
FİNAL III	85.000.-
FREEZE MACHINE	55.000.-
ICE MACHINE	55.000.-
DOUBLA KARTUŞ	55.000.-
EXPERT KARTUŞ	75.000.-
DESTEK 64 II	35.000.-
C-64 SES DIGITIZER	35.000.-
COPY BOARD	20.000.-
KAFA AYAR LEDİ	15.000.-
RESET BUTTON	6.000.-
ANTEN KABLOSU	15.000.-
C-64 ADAPTÖR	60.000.-
OYUN KARTUŞU	46.000.-
Virus DEDECTÖR	55.000.-
AMİGA 3.5 MB. RAM KART	950.000.-
AMİGA ÖRTÜSÜ	9.500.-
1084 MONİTÖR ÖRTUSU	12.000.-
1530 TEYP ÖRTÜSÜ	4.500.-
1541/1451-2 Disk DRIVE ÖRTUSU	7.500.-
C-64 ÖRTÜSÜ	7.500.-
NOKTA LIGHT PEN	45.000.-

QUICK SHOT II JOYSTICIK	38.000.-
QUICK SHOT II TURBO	48.000.-
QUICKJOY GÖSTERGELİ	85.000.-
QUICKJOY II (SV 122)	36.000.-
QUICKJOY II TURBO	48.000.-
QUICKJOY III SV 123	55.000.-
QUICKJOY UZAKTAN KUMANDALI	150.000.-
QUICKJOY SİMÜLATİON	136.000.-
3,5 DİSKET KUTUSU 80'lik	60.000.-
3,5 DİSKET KUTUSU 50'lik	50.000.-
3,5 DİSKET KUTUSU 15'lik	35.000.-
5 1/4 DİSKET KUTUSU 100'lük	60.000.-
NO NAME DİSKET 1 x 10 RENKLİ 5.25	30.000.-
NO NAME DİSKET 1 x 10 SİYAH 5.25	25.000.-
MAXELL DİSKET 1 x 10 5.2.5	35.000.-
MAXELL DİSKET 1 x 10 PLASTİK KUTU 5.25	45.000.-
MAXELL DİSKET 1 x 10	65.000.-
BASF DİSKET 5.25 1 x 10	60.000.-
BASF DİSKET 3.5 1 x 10	60.000.-
KOMAKS BİLGİSAYAR MASASI	313.000.-
CU COMMODORE YABANCI DERGİ	35.000.-
COMPUTER + VİDEO GAMES DERGİ	25.000.-
MULTI ICE III	105.000.-
MODEM II	500.000.-





ÜYELİK KOŞULLARI:

* 18 yaşında iseniz kimliğinizin fotokopisi ve 1 adet fotoğrafınız.

* 18 yaşından küçük olanlar, aynı koşullarda fakat velilerinin yazılı izni ile müracaat edebileceklerdir.

Üye olmak isteyen okuyucularımız, Banka havalesi yada posta çeki ile abone bedelini aşağıdaki hesabımıza göndererek makbuz fotokopisini adresimize gönderdikleri takdirde abone işlemleri hemen yapılacaktır.

HAVALELERİNİZ İÇİN:

İş Bankası 4218 300 2302006 BANKA KARTI İLE HAVALE YAPABİLİRSİNİZ.

Yapı Kredi Bankası 5017 741 094 887 BANKA KARTI İLE HAVALE YAPABİLİRSİNİZ.

Posta Çeki Hesabı 43556-2 OSMAN ZEKİ ZENGER

NOT:

Bu oyunların tamamı ara yüklemelidir.

* "EVLERE SERVİS YALNIZ ÜYELERE YAPILIR."
* Paket başına 2000 TL. alınır.
* Siparişler 9.00 ile 17.00 saatleri arası alınız.
* Saat 17.00'den sonraki siparişler ertesi gün akşamına kalır.
* Ödemelerinizi Visa-Master Card-Access kredi kartları ile evinizde ödeyebilirsiniz.
* Bu uygulama yalnız ANKARA'da geçerlidir.

Ankara dışından istenecek siparişler telefonla veya mektupla Visa-Euro Card-Master Card-Access ile yapılacak ödemeler için bir telefonunuz yeterlidir.

zenger
Computer Clup'e gelin. Ayrıcalıklardan yararlanın.

COMMODORE
Derginizi Zenger'de bulabilirsiniz

AMIGA

AMIGA 500 3 AY 75.000-
* HER AY BİR AMIGA DÜNYASI DERGİSİ
* HER AY 5 OYUN VEYA GRAFİK PROGRAMI

* Her ay bir Amiga Dünyası Dergisi
* Her ay 5 oyun veya grafik programı

AMIGA 500 6 Ay 130.000-
* Her ay bir amiga dünyası dergisi
* Her ay beş oyun veya grafik programı

AMIGA 500 12 Ay 240.000
* Her ay bir Amiga dünyası dergisi
* Her ay beş oyun veya grafik prog.

commodore

COMMODORE 64 KASET 3 AY 60.000-
* Her ay bir Commodore 64'ler Dergisi
* 5 full kaset oyunu

COMMODORE 64 DISKET 3 AY 60.000-
* Her ay bir Commodore 64'ler Dergisi
* 5 oyun disketi

COMMODORE 64 KASET 6 AY 110.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full kaset oyunu

COMMODORE 64 DISKET 6 AY 110.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full disket oyunu

COMMODORE 64 KASET 12 AY 200.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full kaset oyunu

COMMODORE 64 DISKET 12 AY 200.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full disket oyunu

TALEPLERİNİZİ LÜTFEN İŞARETLEYİN: ☐ COMMODORE ☐ AMSTRAD ☐ AMİGA ☐ 3 Ay ☐ 6 Ay ☐ 12 Ay

LÜTFEN İSTEDİĞİNİZ MALZEMELERİ LİSTE HALİNDE EKLEYİNİZ.

ÖDEME ŞEKLİNİZ: ***BANKA DEKONTU*** ☐ ***POSTA HAVALESİ*** ☐ ***ŞAHSİ ÇEK*** ☐ ***KREDİ KARTI*** ☐

KREDİ KARTI

KREDİ KARTI ÖDEMELERİ İÇİN

AD, SOYAD: _____

KART CİNSİ: ***VİSA*** ☐ ***EUROCARD*** ☐ ***KART NO:*** _____

ACCESS ☐ ***MASTERCARD*** ☐ ***SON KULLANMA TARİHİ:*** _____

ADRES: _____

_____

ŞEHİR KOD: _____ ***TEL:*** _____ ***TUTARI*** _____

TARİH: _____ ***İMZA:*** _____

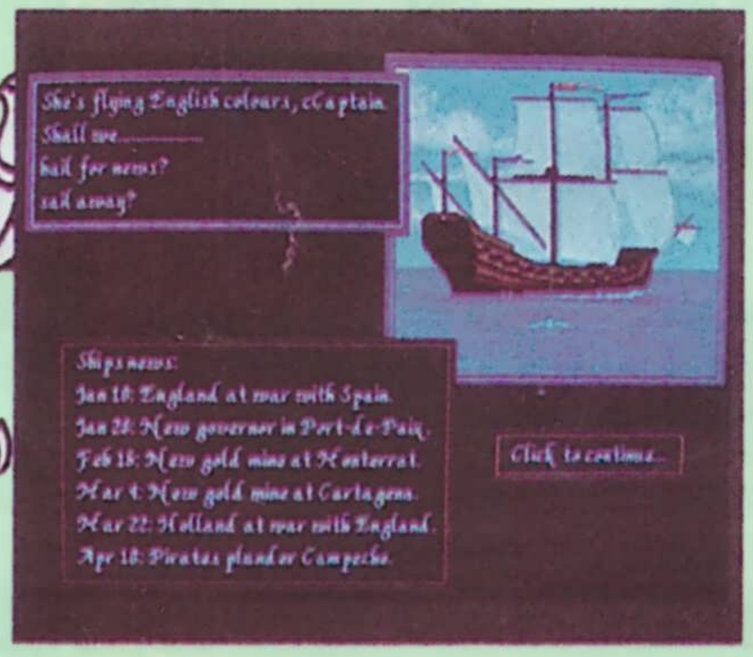
DİKKAT: POSTA ÜCRETİ ALICI TARAFINDAN MAL TESLİMİNDE ÖDENECEKTİR.

EN İYİ C

Gerçekten uzaklaşmak mı istiyorsunuz? O zaman bu yazıda aradıklarınızı bulacaksınız: İspanyol kalyonlarından uzay gemilerine, teröristlerden karıncalara. Uzun süren oyunlardan (şey, araştırmalardan) sonra her oyun, kalitesi (Grafikleri güzel mi? Sesleri gerçek mi?), dayanıklılığı (Uzun süreden sonra bile zevkle oynanıyor mu?) ve en önemlisi eğlence faktörü (Oyun değerlendirici mi?) açısından değerlendirildi. Eski oyunları tekrar etmemek için sadece Kasım '89'dan sonra çıkan oyunlar değerlendirmeye katıldı. İşte sonuçlar...

10 PIRATES:

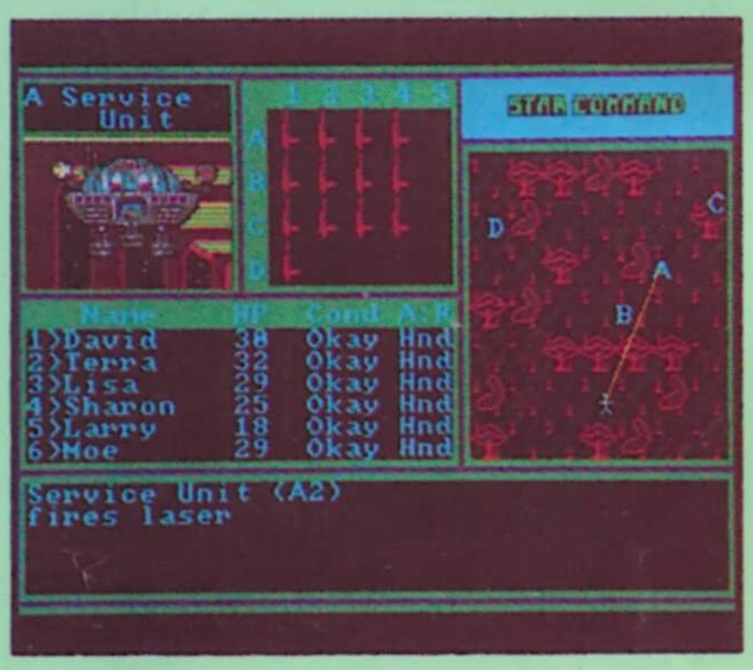
Grafik Adventure,
Microprose



Mürettebatı azgın denizcilerden oluşan bir filoyu kumanda edin. 16-17. yüzyıl Karayipler'indeki 50 şehir yağmalanmak üzere sizi bekliyor. Oyunun başında milliyetinizi, oyunun zorluk derecesini, özel yeteneklerinizi ve hangi zamanda (1560-1600) korsanlık yapacağınızı belirliyorsunuz. Oyunda kendi destanınızı yazabilir veya altı ünlü maceradan birini tekrar canlandırabilirsiniz. Maceralar sizi oldukça zorlamasına rağmen, oyunun kontrolü mouse-menü ikilisi yardımıyla sağlanmış ve oldukça rahat ve kullanışlı. Kendinizi çabukacak o eski yıllara kapılmış bulacaksınız.

ON OYUN

9 STAR COMMAND:
Starategic Simulations.
Role-Playing Adventure

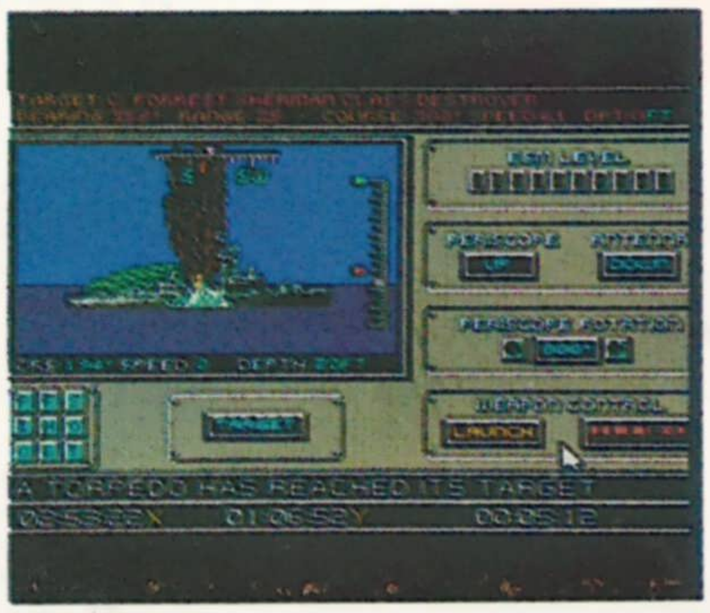


Dosdoğru oyuna giriştiğiniz Star Command, iyi bir oyunun mutlaka güzel grafikleri ve etkileyici sesleri olması gerekmediğinin en güzel örneği. İlk önce sekiz orduya komutanlık ederek Karasakal'a karşı ilk görevinizi alıyorsunuz: Galaksiler arası bir korsanlık şebekesini yok etmek. Binaların içinde dolaşırken oyunun otomatik harita yapma özelliği çok işinize yarayacak. Teke tek ve ordu savaşlarında ilerledikçe tecrübe, rütbe ve yeni silahlar kazanacaksınız. Korsanlardan kurtulunca işiniz bitti sanmayın; bir böcek ırkı dünyayı tehdit ediyor...

8 ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE:
Arcade,
Visionary Design

Laser-disk oyunları kalitesindeki grafikleriyle bu oyun Dragon's Lair'in devamı. Kontrol kolaylığı ve ölveya-öldür türündeki konusuyla oldukça hızlı bir akış içinde olan oyunun animasyonları da oldukça büyük ve detaylı. Artık önceden beş oyunun zorluk derecesini saptayabiliyorsunuz ve özel bir yardımcı yoluyla oynarken, gitmeniz gereken yön size gösteriliyor. Laser-disk oyunlarına rakip olarak çıkan Escape From Singe's Castle'da çok iyi bir arcade ve konu birleştirilmiş.

7 688 ATTACK SUB:
Starteji,
Electronic Arts

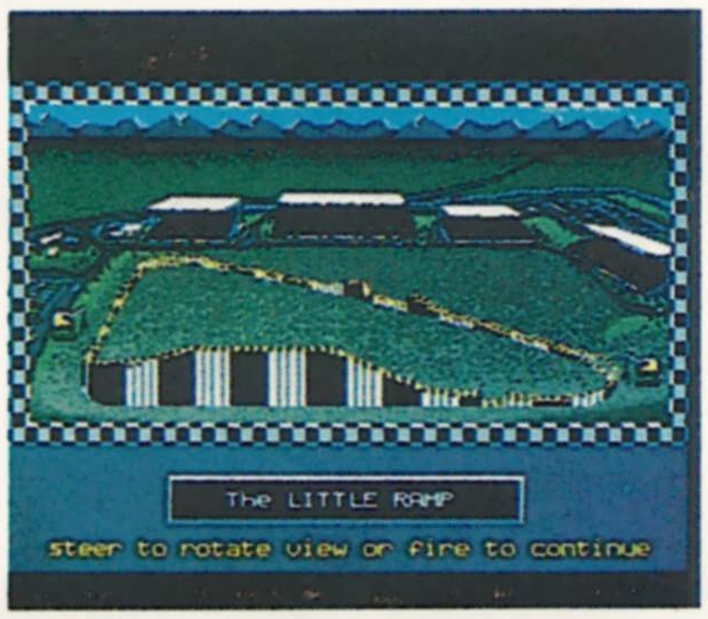


U.S. Los Angeles sınıfı nükleer bir denizaltının kaptanı olarak, zamana veya bilgisayar kontrolündeki düşmana karşı, dost bir denizaltıdan saklanarak çürümüş üç destroyeri batırmaktan bir konvoya eşlik etmeye veya bir Sovyet denizaltısını batırmaya kadar giden, on görevden birini seçin. Eğer kendinizi yalnız hissediyorsanız karşı tarafta Alfa sınıfı bir Rus denizaltısını yönetin ve Amerikalıları yok edin. Her denizaltı sekiz ayrı ekrandan kontrol edilen silahlar ve teçhizatla donatılmış durumda. Ama oyun sırasında gerçekçi ses efektleri ve değişen ekranların yüklenmesi için beklemeniz gerekecek.

6 BATTLE SQUADRON:
Shoot'em up,
Innerprise

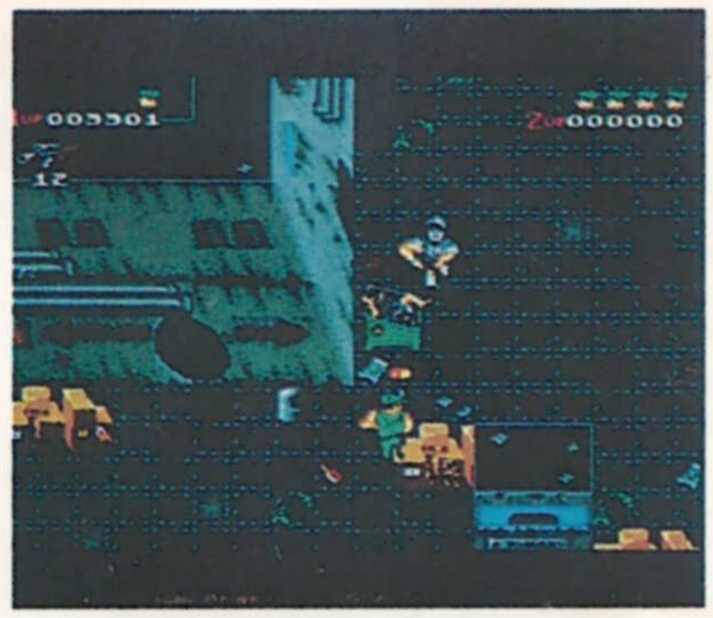
Durmadan ateş edin, zaten bu tür oyunlarda başka ne yapılabilir ki? Uzayda durmadan ateş ederken karşınıza dört tip uzay gemisi (bazıları görünmez) ve sağlığınız için zararlı olacak üç uzun ve zorlu bölümle karşılaşacaksınız. Neyse ki oyunun bazı özelliklerini kontrol edebiliyorsunuz: oyuna kaç hakla başlayacaksınız. İlk silahınız, düşmanınızın hızı ve kaç atışta öldüğü. Eğer desteğe ihtiyacınız varsa bir arkadaşınız da oyuna katılabilir ama unutmayın ki onunla da puan toplamak için yarış halindesiniz. Oyunun en hoş tarafı öldükten sonra çabucak geri dönüyorsunuz, ama buna karşılık tek kişilik oyun sırasında mouse'u (veya joystick'i) ikinci porta takmanız gerekiyor. Birinci oyuncunun niçin ikinci portta olduğunu sormayın da ateş edin.

5 STUNT CAR RACER:
Spor,
Microprose

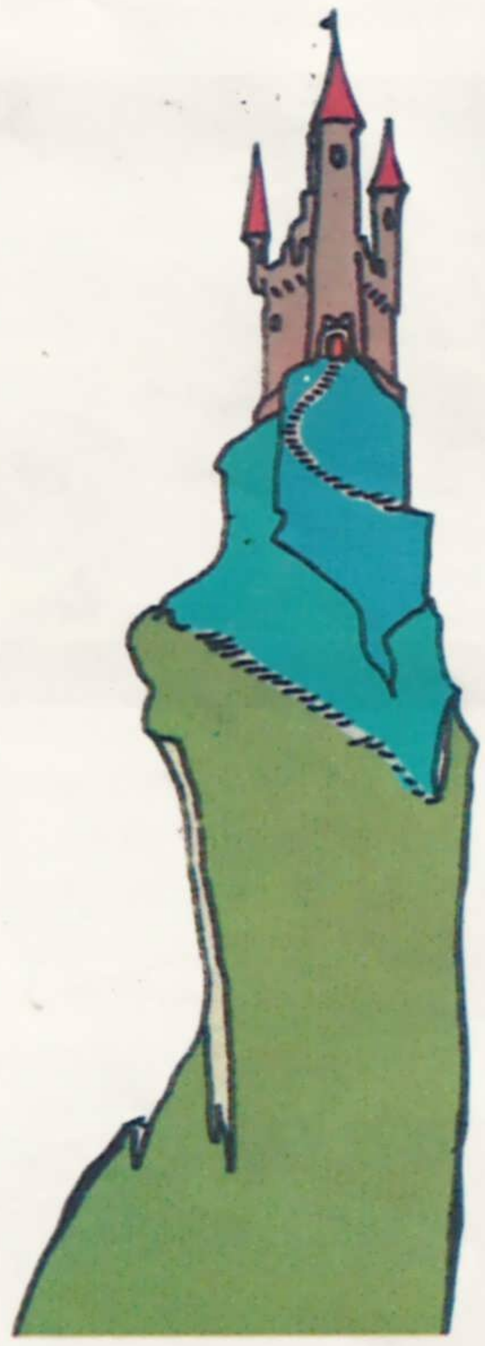


Bir roller-coaster üzerinde saatte 3000 kilometre hızla araba sürmek ne heyecan verici olurdu. Sizi aynı yollardan defalarca geçiren başka bir yarış simulasyonu değil bu oyun, tam aksine birçok değişik yolda değişik engellerle karşılaşacaksınız: dik yokuşlar, açılır-kapanır köprüler, eğimli virajlar ve uzun atlayışlar. Sanki bu bunlar yetmiyormuş gibi bir de her seferinde daha da güçlenen rakiplerinize karşı mücadele ediyorsunuz. Grafikler daha iyi olabilirmiş ama animasyon öyle canlı ki en sıkı şoförün bile midesi alt üst olacak.
Ama oyunun müthiş grafikleri bu kötü yanını kapatmaya yeter de artar bile.

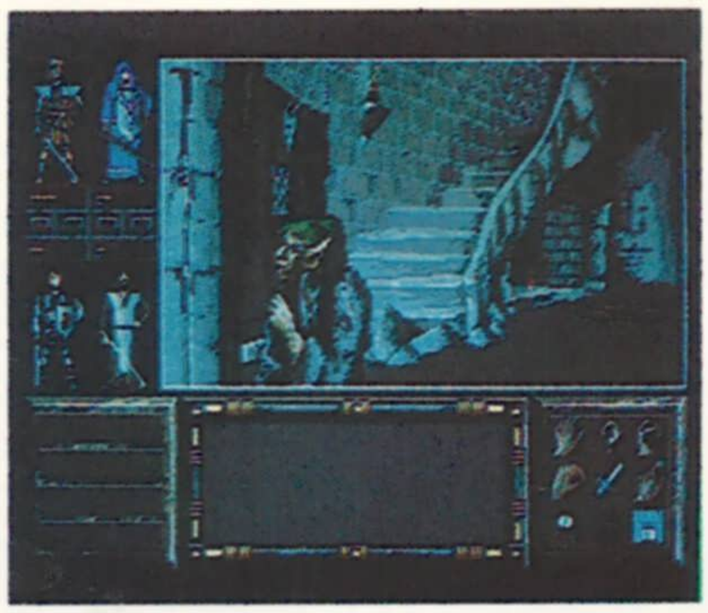
4 NY WARRIORS:
Arcade, Virgin
Mastertronics



Bazukanızı ve alev makinanızı hazırlayıp tetiğe basmaya pek de meraklı görünen şu gangasterleri haklayın. Teröristler Dünya Ticaret Merkezi'ni ele geçirmişler ve siz (isterseniz bir arkadaşınızla beraber) bu sefilleri, şehri hidrojen bombasıyla uçurmadan önce yakalamak zorundasınız. 360 derecelik her açıya doğru yumuşakça kayan ekranlarda patlatacak bir sürü düşman bulacaksınız. Digitize sesler ve detaylı grafikler en az oyun kadar etkileyici. En iyisilahınız yıldırım hızıyla çalışan refleksleriniz ve o müthiş öfkeniz olacak.

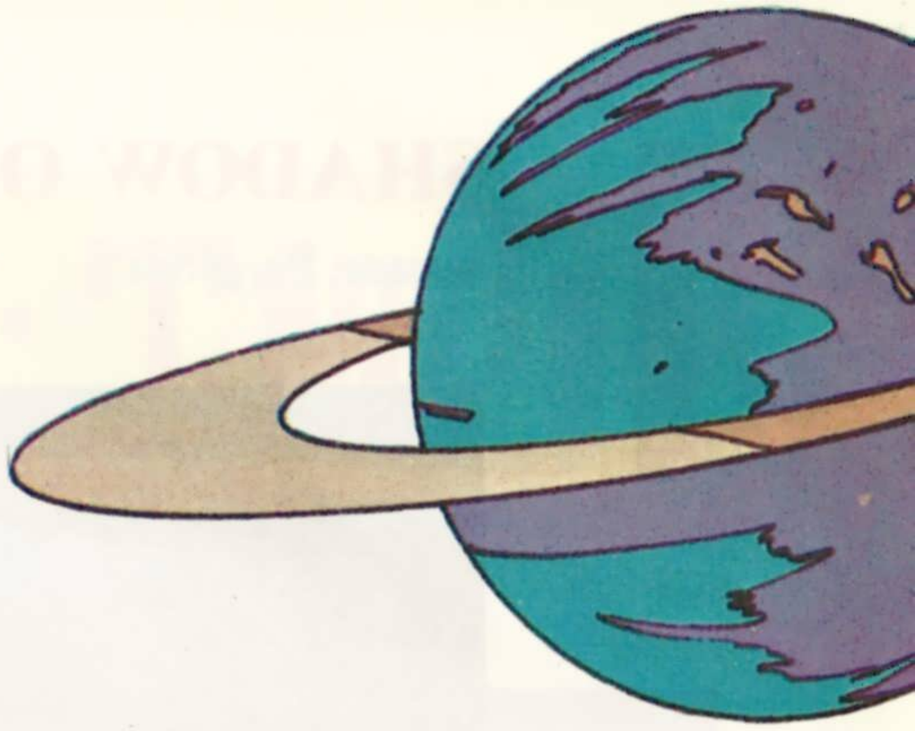


3 DRAKKHEN:
Role-Playing Adventure,
Draconian



Bu tür oyunlarda genelde ejderhalara karşı savaşmanıza rağmen, bu biraz çizgi dışı bir oyun. Üç boyutlu bu maceraya atılınca görevinizin bir ejderha ırkını korumak ve krallıklarını kurtarmak olduğunu buluyorsunuz. Üç kişilik partinizle birlikte dört tür toprakta (çöl, bozkır, bataklık ve buzullar) dolaşarak sekiz ejderha prensinden sekiz büyülü mücevheri alarak büyük ejderhayı kurtarmak için uğraşıyorsunuz. Yolunuza çıkan her şeyi yok ederek tecrübe ve kuvvet kazanabilirsiniz. Ama iyi kurgulanmış bir adventure'daki gibi karakterlerle konuşmayı beklemeyin. Karşınıza çıkanlara ya soru sorabiliyorsunuz ya da onları selamlıyorsunuz.

2 IT CAME FROM THE DESERT
Arcade/Strateji,
Cinemaware



Çöle bir meteor düşünce ne olur? Sinema'da çok işlenmiş bir konu olan değişime giren ve devleşen karıncalara karşı savaşta bu kez en ağır yükü siz üstleniyorsunuz, çevre sakinlerini konuşarak ikna etmeli ve tehlike bölgesinden uzaklaştırmalısınız. Oyunda oldukça çok karakter ilişkileri olmasının yanında iyi bir savaşçı olmanız da lazım. Bunun için bulabildiğiniz tüm bıçakları, arabaları, tabancaları, el bombalarını, dinamitleri, tankları, jet uçaklarını ve tabii ki böcek ilaçlarını stoklayın. Grafikler, müzikler ve konuşmalar yazılım şirketinin geleneksel çizgisinde. Oyunu kazanır ve biraz daha heyecan ararsanız It Came From The Desert II'yi de bir deneyin.

İKİNCİ SEÇENEK

Bu oyunların hepsini oynadıysanız ve biraz daha macera arıyorsanız bir de şunları deneyin:

11 Day Of The Viper:
Grafik Adventure, Accolade. Bir Viper-5 robotunu yöneterek bir sibernetik yaratığı ve onun ordusunu arayın.

12 The Third Courier:
Grafik Adventure, Accolade. Bu casusluk oyununda Berlin'in (artık farkı kalmayan) iki tarafında Amerikan Savunma Bakanlığı'nın planlarını arayın.

13 Their Finest Hour:
Uçuş Simulasyonu, Electronic Arts. İkinci Dünya Savaşı'nın ortasındayken her iki taraf için de çarpışabilirsiniz.

14 Nuclear War:
Strateji, New World Computing. Dünya politikasıyla ilgilenirken, bu oyunda bombalayın veya bombalanın.

15 Space Ace:
Arcade, Ready Soft. Güzel Kimberley'i zalim Komutan Borf'un elinden kurtarın.

16 Indiana Jones and The Last Crusade:
Grafik Adventure, Lucasfilm. Indy, Kutsal Kâse'yi ararken ona yardım edin.

17 Budokan:
The Martial Spirit: Spor, Electronic Arts. Karate, Nuncaku, Kendo ve Bo dallarında kendinizi geliştirin ve Tokyo'daki turnuvalara katılın.

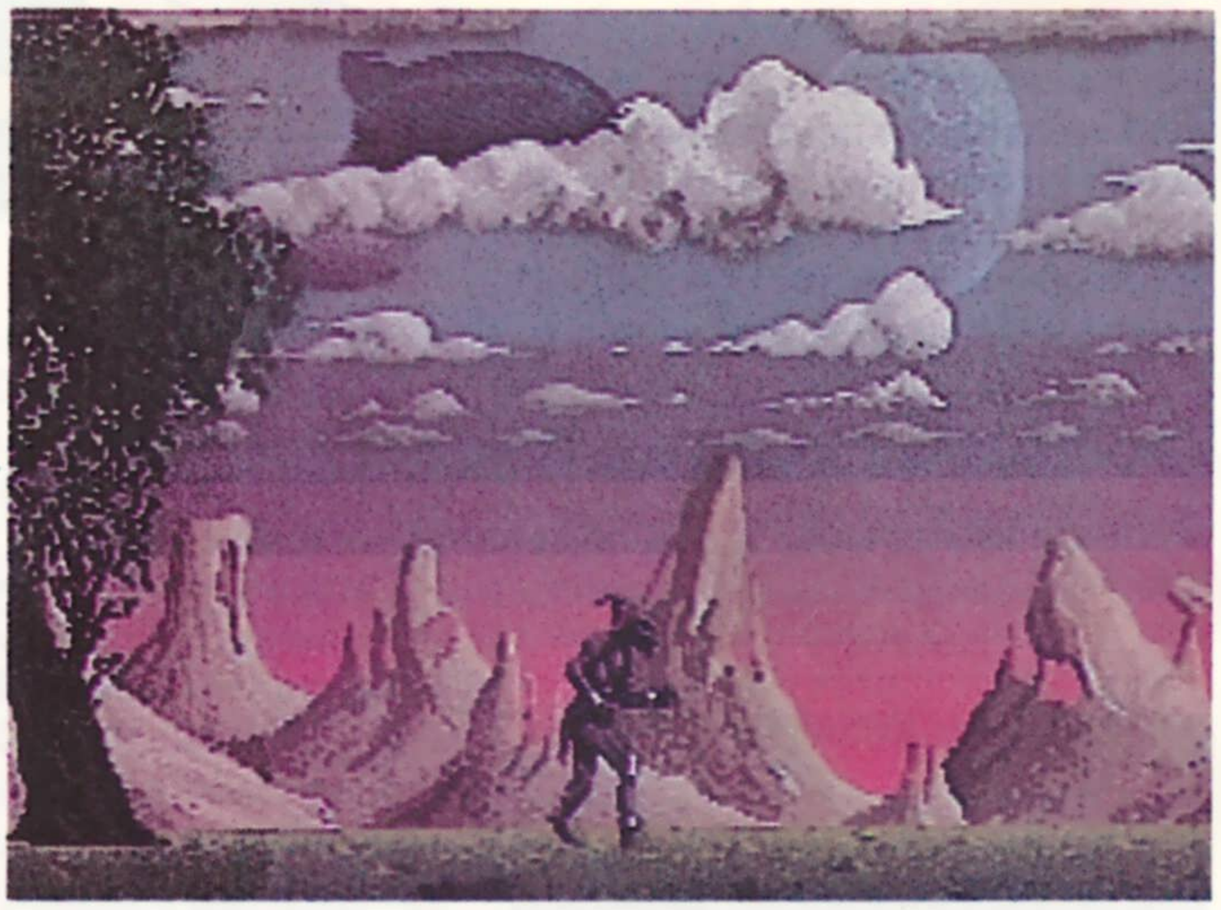
18 Romance Of The Three Kingdoms:
Strateji, Koei. Eski Çin'i tek yönetici altında birleştirin kendiniz.

19 Clown-o-Mania:
Arcade, Star Games. Bir palyaçoyu kontrol ederek birçok bölümde mücevher toplayın ve canavarları öldürün.

20 Gold Of The Americas:
Strateji, Strategic Studies Group. Üç başka ülkeden gelen araştırmacılara karşı Amerikan Kıtası'nı ele geçirmeye ve kolonileştirmeye uğraşın.

1 SHADOW OF THE BEAST

Arcade, Psygnosis.



Dillere destan zorluğuyla ve mükemmel grafikleriyle bu oyun arcade/adventure'lar arasında kendine haklı bir yer edinmiştir. Oldukça detaylı bir dünyanın altında ve üstünde zıplayıp, hoplayıp, onu bunu dövüp dolaşırken en kötü kabuslardan çıkma 132 tür yaratıkla karşılaşacaksınız. En sona gideceğinizi varsayarak önünüze çıkan cisimleri toplamamazlık etmeyin. Bazı yaratıklar daha küçük ve arsız parçalara bölünerek sizi yerden yıkmaya uğraşacaklar. Joystick'i biraz bıraksanız veya dolaştığınız 13 bölüm ve altı değişik müzik dikkatinizi biraz dağıtma zamansız ölümünüzden dönmek için uzun süre (iki dakika kadar) beklemek zorunda kalıyorsunuz. Ama daha uzun süren bir bekleme geçen aylarda sona erdi: Shadow of the Beast II piyasaya çıktı.

COMMODORE ve AMİGANIZI BİZDEN ALIN
BİLGİSAYARINIZIN OLANAKLARINDAN YARARLANIN

Commodore - 64 ✓ AMIGA

★ Amiga oyun programları: 3000.-TL.
★ Amiga eğitim ve iş programları
★ 20 oyunluk süper C-64 paketleri: 11.000.-TL.
★ C-64 ve Amiga'da tek tek program çekimi
★ Amiga 5 ¼'' External Drive: 600.000.-TL.
★ Metusoft Receiver : 375.000.-TL.
★ SKY kartuşları (Final III, Multi-ice, Sound sampler, Midi...)
★ Kaliteli disketler, Joystickler, ışıklı kalemler.
★ Anti-static bilgisayar toz örtüleri.
★ İlkokuldan üniversiteye eğitim programları

★ TÜRKİYE VE KKTC'nin HER YANINA ÜCRETSİZ LİSTE VE ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

★ İsteklerinizde bilgisayar modelinizi ve yan birimlerini lütfen belirtiniz.

GÖZLEM BİLGİSAYAR

Bayındır Sok. 5/12 Kızılay/ANKARA
Tel: (4) 135 30 91

ÇOK CAZİP FİYATLARLA!

C-64
AMIGA 500
PC
MONİTÖRLER
PRİNTERLER

AMIGA 500'e
20 MB harddisk
A 590

HARDWARE
MULTI-ICE III
FINAL CARDRIDGE
ICE-MACHINE II
EXPERT CARDRIDGE
SIMON'S BASIC CARDRIDGE
SES DIGITIZER
MODEM

- BİLGİSAYAR, DİSKET SÜRÜCÜLERİ, YAZICILAR
- BOŞ DİSKET VE KASETLER
- JOYSTICKLER, KARTUŞLAR

ASTARTE

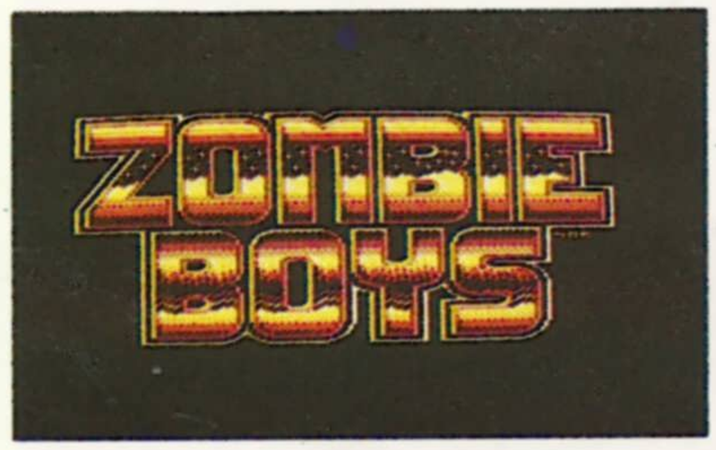
BİLGİSAYAR SAN. VE TİC.LTD.ŞTİ.

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

IHLAMURDERE CAD. No : 29/1
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
Tel: 160 83 92 - 158 01 09

CEM 511 32 86

BİR BİLGİSAYAR GR



Şu, bazı oyunların başında gördüğümüz isimleri yazanlar kimler. Kayan yazıları kim yazıyor, programları kim dağıtıyor? Belki bilmiyorsunuzdur ama bu işleri yapanların kanunsuz olarak çalışan bazı gruplar oldukları kesin.

İşte bu ay sizlere çok yakından tanıdığınız bir gruptan bahsedeceğiz. ZOMBIE BOYS!.. Sanırız bu ismi bilgisayar oyunlarının başındaki introlardan ve demolardan tanıyorsunuzdur. Bize gelen mektuplardan anladığımız kadarıyla hepiniz bu tür grupların ne yaptığını merak ediyorsunuz. Biz de sizler için ZOMBIE BOYS'la grupları ile ilgili bilgi almak ve CRACKER'lık konusunun ne olduğunu anlamak için kısa bir röportaj yaptık. Bakalım beğenecek misiniz? Unutmadan şunu ekleyelim, bu röportaj ZOMBIE BOYS grubunun COMMODORE 64 bölümüyle yapılmıştır.

COMMODORE: Merhaba arkadaşlar, bize kısaca kendinizi tanıtır mısınız?

ZOMBIE BOYS: Tabii.

Vigo: Selam, ben Vigo. Bu benim takma adım.

COMMODORE: Takma ad dediniz, gerçek isminiz nedir.

Vigo: Biz genelde takma adlarımızı kullanırız. Bu yüzden de gerçek adlarımızın verilmesini istemiyoruz.

COMMODORE: Tamam Vigo, bize kendinden bahseder misin?

Vigo: 18 yaşındayım. Üniversitede, kimya bölümünde okumaktayım. Bir yıldır bu grupta faaliyet göstermekteyim. Commodore 64 ve Amiga 500 kullanıyorum.

Mad: Ben de üniversitede okumaktayım. Bu yıl ikinci sınıfa geçtim. Commodore 64 ve Amiga kullanıyorum.

Mephisto: selam, ben Vigo'yla aynı okuldayım ama fizik bölümündeyim. Commodore 64 ve Amiga kullanıyorum.

Prince: Ben 22 yaşındayım ve Master'in ağabeyiyim. Arada sırada üniversiteye giderim.

Master: Ben de diğer arkadaşlar gibi üniversite öğrencisiyim. Commodore 64 kullanmaktayım ama yakında da Amiga'da aktif olacağım.

COMMODORE: Bu grup, yani ZOMBIE BOYS nasıl kuruldu, siz bu grubun kurucularından mısınız ve gruptaki göreviniz nedir?

Vigo: Bu grup, en yakın arkadaşlarım olan Turbo ve Miko tarafından bir grafiti grubu alarak kuruldu. Turbo Amiga alınca bu grup bilgisayar grubu halini aldı.

Mephisto: Grup ilk başta Amiga 500'de aktif durumdaydı. Benim ve Vigo'nun gruba katılmasından sonra Commodore 64 bölümü ortaya çıktı.

Mad: Daha sonra ben, Master ve Prince de gruba girince ZOMBIE BOYS'un Commodore 64 bölümü tamamlanmış oldu.

Vigo: Ben grupta coder, swapper, spreader görevlerini yapıyorum.

COMMODORE: Bu "coder", "swapper" ve "spreader" terimlerinin ne anlama geldiğini açıklar mısın?

Vigo: Tabii.

— CODER: Makine dilinde program yapan kişi.

— SWAPPER: Program değişen kişi.

— SPREADER: Programları yurt içinde ve dışında dağıtan kişi anlamında.

COMMODORE: Mephisto, senin gruptaki konumun nedir?

Mephisto: Ben de coder, swapper ve spreader'ım.

Mad: Ben, yapacağımız programların sayısal hesaplarını yaparım. Aynı zamanda grubun, C-64'de müzikçisiyim.

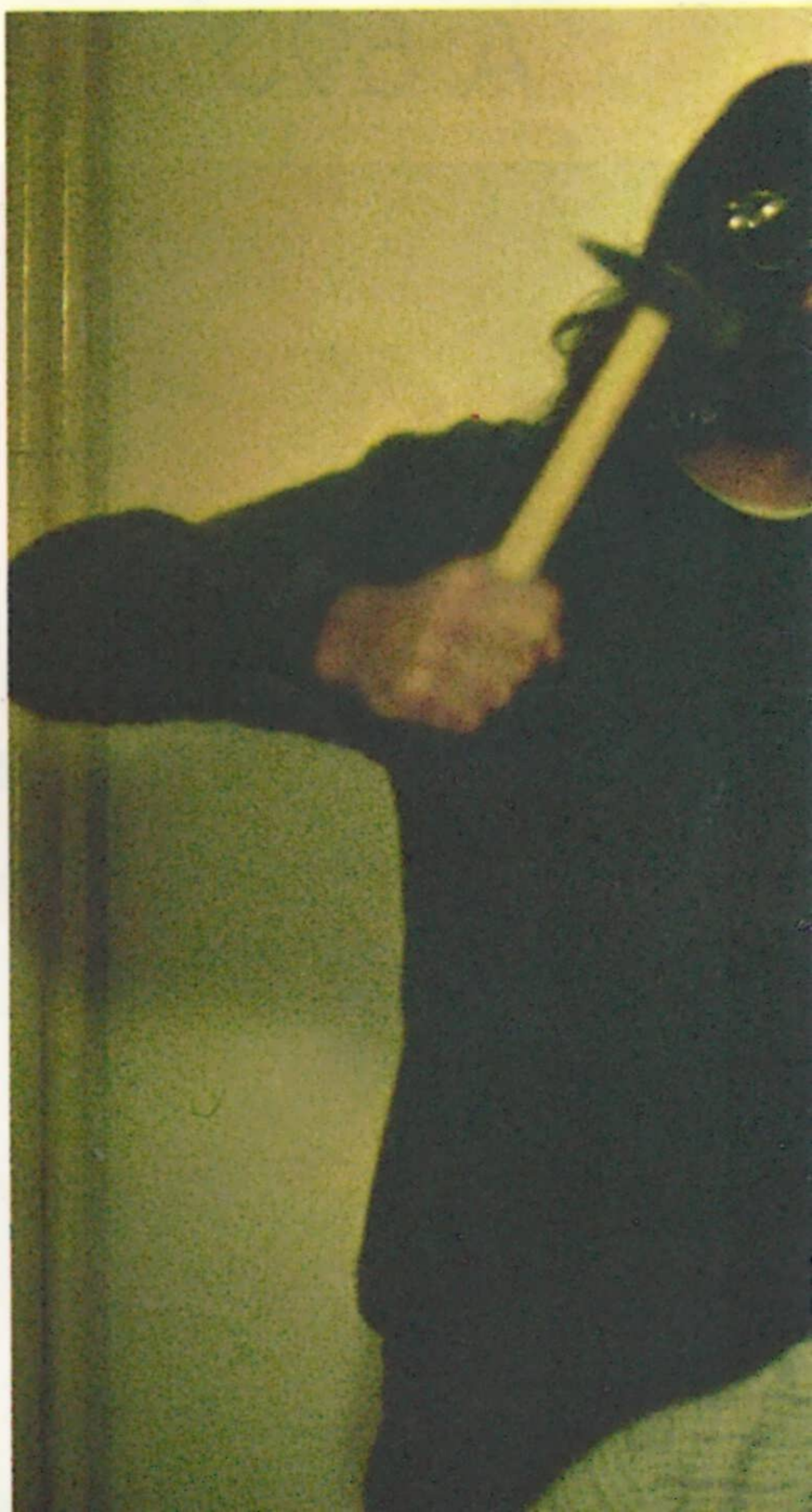
COMMODORE: Müzikçinin ne olduğunu bize açıklar mısın?

Mad: Yaptığımız demolarda ve introlarda kullanılacak müzikleri ben yaparım. Şu anda gruba yeni katılan bir arkadaş daha var (EVILMAN). Artık müziklerin büyük bir çoğunluğunu o arkadaş yapacak. Çünkü kendisi bu konuda gerçekten iyi.

Master: Ben de coder'ım. Demoların ve introların yapılmasını sağlarım. Yakında programlamaya Amiga'da da başlayacağım.

Prince: Ben de grubun grafikeriyim. Yapılacak demolara ve introla-

Zombie Boys grubunun üyeleri (soldan sağa)



UBUYLA RÖPORTAJ

ra grafik çizerim. Bir kaç hafta öncesine kadar grupta grafik çizme işi tamamen bana yüklenmişti. Oldukça yorucu bir iş. Ama sağ olsun yurt içi ve yurt dışından katılan arkadaşlar bu yükümü bayağı hafiflettiler.

COMMODORE: Şu anda grubunuzda kaç eleman var?

Vigo: Sanırım. C-64'de 12 Türk, 7 tane de yabancı eleman bulunmaktada.

COMMODORE: Yabancı eleman dediniz, bu kişiler size yurtdışından mı katıldılar, yani bu katılanlar yurtdışında yaşayan Türkler mi yoksa yabancılar mı?

Vigo: Yurt dışında katılanların hepsi yabancı. Sanıyorum şu aralarda AVUSTRALYA'dan 2 Türk grupa katılacak. (Amiga'da)

Mephisto: C-64'de de HOLLANDA'dan bir grafiker önümüzdeki ay bize katılacak.

COMMODORE: Çok ilginç. Yani bir yabancının bir Türk grubuna girmesi. Gerçekten de çok elemanınız var. Bu kadar kişiyle irtibat kurmanız zor olmuyor mu?

Mephisto: Olay o kadar zor değil. Yurt içinde İSTANBUL, ANKARA ve İZMİR'de elemanlarımız var. Genelde birbirimize gidip geliyoruz ya da telefonlaşıyoruz.

COMMODORE: Ya yurt dışı?

Vigo: Onları da telefonla arıyoruz ya da mektup yazıyoruz.

Prince: Biraz pahalı oluyor tabii.

COMMODORE: Grup ile ilgili bilgilerden sonra asıl sormak istediğimiz; bu grup ne yapar, amacı nedir?

ZOMBIE BOYS: Biz program kırıcılarıyız ve bunun yanısıra program değişerek yeni programlar temin ederiz ve bunları yurtiçine ve yurtdışına dağıtırız.

COMMODORE: "Kırıcı" kelimesini biraz açar mısınız?

Master: Biz CRACK yaparız. Yani bir oyun firmasının çıkarmış olduğu oyunu kopyalanır hale getiririz. Böylece oyunlar üzerine konulan PROTECT'i (koruma) kaldırmış oluruz. Ayrıca oyunlara bazı kolaylıklar ekleriz. Oyunu sonsuz haklı yaparız, sonsuz enerji ve zaman kullanılmasını sağlarız.

COMMODORE: Bildiğimiz kadarıyla böyle birşey yapmak Avrupa'da yasak. Yasaklanmasının sebebi de oyun firmalarının CRACKER'lar tarafından çok büyük zararlara sokulması. Sizce CRACKER'lık, ahlakı ve hukuki açıdan zararlı mı?

Mad: Bence ahlakı yönden bir sorun yok. Onlar oyunları kilitliyor biz de bu kilidi açıyoruz. Türkiye'de şimdilik kimse telif haklarını önemsemiyor. Bilgisayarcılar paket oyunlar yapıp satıyorlar.

Prince: Sattıkları oyunlar da zaten bizim tarafımızdan kırılıp piyasaya dağıttığımız oyunlar. Kısaca biz olmasak oyun da olmaz.

Master: Ahlaki yönden beni de ilgilendirmiyor. Fiyatlar çok pahalı. piyasada ucuza satan yerler var ama onlar da bizim ya da bizim gibi gruplar olmasa ucuz satamazlar. Hukuki olarak da henüz kanun yok. Olsa da bunu yapmak bizim görevimiz.

COMMODORE: Görev derken neyi kastetin?

Master: Normal olarak kullanıcıyı kullanmak gibi bir olay. Normal fiyatlardan oyun almaya kalksalar (yani yurtdışındaki orjinal oyun fiyatlarından) sanıyorum hiçbir arşiv tutamazlar. Ya da çok oyuna sahip olamazlar. Ama bu çözüm parası çok (!) olanlar için değil tabii...

Vigo: Bence de CRACKER'lık ülkemiz şartlarında tamamen yasal bir olay. Bilindiği gibi bütün oyun prog-

Mephisto, Prince, Mad ve (aşağıda) master.

ramları yurtdışında üretilmekte ve bu programlar orijinal olarak satılmakta. Ülkemizde yaşayan bilgisayar kullanıcılarının bu programları satın alması maddi yönden çok zor. Master'ın da dediği gibi oyunlar 20-40 dolar ya da 10-30 pound arasında. Sanıyorum biz ya da bizim gibi gruplar olmasa oyun satın almak oldukça zor olacaktı. Ama CRACK olayı Avrupa'da çok sakıncalı. Program kırıcıları 3. derece suçlu sayılıyorlar.

Software firmalarının uzun zaman uğraşıp yaptıkları bir oyun ya da program, bir cracker tarafından kırılarak bir anda bütün dünyaya dağıtılıyor. Böylece daha oyun satılmaya başlanmadan bütün kullanıcılar o oyuna sahip olmuş oluyorlar. İşte Türkiye'de böyle bir software firması olmaması da hukuki yönden bizi temize çıkarıyor.

COMMODORE: Cracker'lık size ne kazandırıyor ya da kaybettiriyor?

Mephisto: Kişi ya da grup olarak ün kazandırıyor. Türkiye'de ve yurtdışında tanınıyorsunuz. Biz yaptıklarımızı onlara gönderiyoruz, onlar da bize kendi yaptıklarını gönderiyorlar. Böylece bilgisayar dünyasındaki gelişmelerden haberdar oluyoruz. Programcılık konusunda da yeni teknikler öğreniyoruz.

Mad: Kazandırdığı çok şey yok. Biz sadece yapabildiğimizi kanıtlıyoruz. Bir tür kendi kendini tatmin.

Master: Bu işi yapabilirim diye düşünüyorum, yapabileceğimi öğrenmek de çok güzel bir duygu.

Prince: Ayrıca ünümüz arttıkça bizimle irtibata geçmek isteyenlerin ve grubumuza katılmak isteyenlerin sayısı da artıyor. Bu da anlayacağınız gibi grubun daha da büyümesi ve dünyada daha çok tanınması anlamına geliyor.

Vigo: Her şeyden önce ülkemizin bilgisayar konusunda, diğer dünya ülkeleriyle aynı seviyede olduğunu kanıtladık. İlk başlarda bağlantı kurmak istediğimiz gruplar bizi küçümsüyorlardı, bize cevap yazmaya bile tenezzül etmiyorlardı. Fakat belli bir seviyeye geldikten sonra bu gruplar kendileri bizle bağlantı kurmaya başladılar. Ayrıca diğer arkadaşlarımın söylediği gibi programlama konusunda da ileri bir seviyeye geldik. Daha önceleri bize imkânsız gelen şeyler şimdi gayet basit.

Mephisto: Kaybettirdiği tek şey zaman. Vaktimiz az olduğu için bazı şeylerden (ders, sosyal yaşam gibi) fedakârlık yapıyoruz.

Mad: Zamandan çok kaybediyoruz. Sabahlara kadar crack ve code ile uğraşıyoruz. Bu olaylara sarf ettiğim zamanı ve zihinsel uğraşı derslerime harcasaydım sanırım şimdi bayağı bir ortalama tuttururdum.

Master: tamamen Mephy ve Mad'in dediklerine katılıyorum. Ekstra olarak da uykudan kaybediyoruz örnek vermek gerekirse, Mad ve Prince ile birlikte çok kez sabah 6.00'da yatıp 9.00'da okula gittiğimiz oldu.

Prince: Ama tabii bu çabalarımızın sonucunu alıyoruz.

COMMODORE: Peki yurdışındaki durum nedir?

ZOMBIE BOYS: Olayı uluslararası platformda ele alırsak yurt dışındaki bazı grupların bizden ileri oldukları kesin. Ancak bu crack gruplarının bu işe daha erken başlaması ve software firmalarına daha yakın olmaları onların daha iyi ve hızlı çalışmalarını sağlıyor. Bize karşı tek üstün olan tarafları bu.

COMMODORE: Peki, kendinizle bir yabancı grubun olanaklarını karşılaştırır mısınız?

Mephisto: Yabancı grupların olanakları tabii ki bizden daha fazla. Herşeyden önce konunun temeli olan kitapların hepsi orada yayınlanıyor ve tabii genel olarak kitaplar İngilizce ve Almanca. Bunun yanında Hardware ile ilgilenen kullanıcı sayısı da çok. Biz bir crack yapmak ya da program yazmak için belli başlı bazı programları kullanıyoruz. Ama dışarıda, büyük grupların hepsi kendi yaptıkları ya da yaptırdıkları yan üniteleri kullanıyorlar. Bunların haricinde büyük gruplar BBS sistemlerine (Modem) sahipler. Bu olanaktan en iyi yararlananlar Amerikalı gruplar. Çünkü onların telefon sistemleri çok iyi. Türkiye'de böyle birşey yapmak çok zor. Çünkü hatlar yüksek hızı kaldıramıyorlar. Ayrıca sistem bayağı pahalı.

Prince: Türkiye'de bu konuyla pek ilgilenen yok, daha doğrusu böyle birşeyin olduğundan haberi olan yok. Buna kendimizden örnek vereceğim; biz bu gruba katılmadan önce ne demolardan ne de crack'lerden haberimiz vardı. Ayrıca yurt dışındaki gruplar bu işi yaparak çok yüksek miktarda para kazanıyorlar, hatta bir grup üyesinin sadece buradan kazandığı parayla kendisine bir Ferrari aldığını öğrendiğimizde şok olmuştuk. Tabi orada yasadışı olduklarından biraz da tehlikeli bir iş. Yakalanırsanız hapse atılıyorsunuz.

COMMODORE: Peki, sizin yurt dışında bağlantılarınız var mı?

Vigo: Evet. Yaklaşık 150-200 kadar grupla irtibat içindeyiz. Ama gruplarla bağlantı kurmak oldukça zor. Bir çok güçlüklerle karşılaştık. Herşeyden önce isim çok önemli. Bundan önce bulunduğum "TJC", Amiga'da ve C64'de bizim kadar faal değildi. Ama ZOMBIE BOYS'a girdikten sonra kontak sayım ve Amiga 68000 bilgim gerçekten arttı.

COMMODORE: Birde UNDERGROUND yayın organları varmış, bunlar ne işe yarar ve işlevleri nelerdir?

Vigo: Underground, adından da anlaşıldığı gibi yasal olmayan bir bilgisayar dergisi. Bu dergi hem bilgisayar programı olarak hem de kağıt üzerinde çıkartılabiliyor.

Mephisto: Yayın organlarımız tabii ki var, sayıları da oldukça fazla.

Master: C64'de SEX'N CRIME ve MAMBA en iyi magazin dergileri.

Mad: Amiga'da hepinizin duymuş olduğu bir magazin var; "CRACKER'S JOURNAL". Bu dergiler cracker'lar ile ilgili haberleri veriyorlar. Bilgisayar gruplarının ne durumda oldukları ve o ay hangi grubun kaçıncı olduğunu belirleyen yarışmaların sonuçları bulunuyor.

COMMODORE: Bu yabancı magazinlerle bizim dergimizi kıyaslayabilir misiniz?

Vigo: Bu gerçekten zor bir soru!

Mephisto: Commodore Dergisi ile bilgisayar dergileri içerik olarak çok farklı.

Mad: Ama kendi içeriği olarak Commodore dergisi daha iyi.

Master: Bence de. Çünkü COMPUTER MAG.'ler ayrı Commodore Dergisi ayrı. Ama Mad'in de dediği gibi Commodore kendi branşında bayağı iyi bir dergi!!!

COMMODORE: Evet, bu güzel sohbet için hepinize çok teşekkür ederiz. Hepinize iyi günler...

ZOMBIE BOYS grubunun Commodore 64'te iki tane MegaDemo denen, çok parçalı gösteri programları var. Bu demolardan ikincisi dergilerde üçüncülüğe kadar yükseldi, ayrıca bir yenisi de önümüzdeki günlerde hazırlanacak. Yakında da Amiga'da bir MegaDemo'ları çıkacak.

Sanırım bu ilginç ropörtajı zevkle okumuşsunuzdur. Bakalım TELİF yasası çıkınca CRACKER'ların durumu ne olacak?

alüminyum dünyası'91

yeni yıla yeni bir ajanda...

sigorta ajandası

- sigortacılıkla ilgili önemli günler
- türkiye'deki şirketlerin adres ve telefonları
- sigorta şirketlerinin yerini gösteren istanbul haritası
- rakamlarla türk sigortacılığı
- sigorta terimleri
- hasarda neler yapılmalı
- yurtdışındaki büyük şirketlerin adresleri
- yurtdışında uygulanan sigorta türleri

gökçe

reklamyayıntasarımfilm
tanıtım
organizasyon

kırağı sok.34/5 80260 osmanbey ist
tel 148 44 42 - 148 10 45 fax 147 81 98

gökçe reklam ile çalışmak ayrıcalıktır.

Teki

Devamlı tekrar eden sıkıcı işlerimizi yapmaları için bilgisayarları ürettik. Bu ay tekrar eden fonksiyonların iki işlevini inceleyeceğiz: grafik iterasyonu ve matematik iterasyon. Tabii gene işin çoğunu bilgisayarınız yapacak.

Öncelikle iteratif matematiğin temellerine şöyle bir bakacağız. Eğer sizin eğilimleriniz daha çok sanatsalsa bu bölümü atlayıp, fonksiyonların görsel olarak kullanıldığı diğer bölüme geçin. Şimdiden sayfaları çevirdiğinizi duyar gibiyim.

Matematiksel İterasyon

İterasyonun matematiksel tanımı şöyle yapılabilir:

1. X için bir değer alın,

2. Bu değeri yine X'e bağlı bir fonksiyonda yerine koyun,

3. Bir önceki adımda bulduğunuz değere dayanarak X için yeni bir değer alın,

4. Belirli bir kriter sağlanana kadar ikinci adıma dönüp durun.

Şimdi bu biraz soyut oldu. Bir örnekle konuyu daha iyi anlayacağınızdan eminim. Hesap makineleri bulunmadan önce sayıların kareköklerini hesaplamak için bir yöntem vardı. İşlemin defalarca yapılması ve sayıların iyice rafine edilmesi (iterasyon) sayesinde istenilen hassasiyette sonuçlar bulunabilirdi. İteratif yöntemlerle çözüm yapılmasını Sir Isaac Newton'a borçluyuz. Bu nedenle adı geçen sistem Newton Metodu olarak bilinir.

Bir sayının (daha doğrusu herhangi bir ifadenin) karekökünü hesaplamak için Newton'un sekant sistemine dayanan bir metod kullanacağız. Bu metodu bilgisayarda uygulamak oldukça kolaydır.

Başlangıç için 3'ün karekökünü bulalım. Matematiksel bilgilerinizden herhalde "3'ün karekökünü bulun" ifadesinin "Öyle bir X bulun ki, X'in karesi 3'e eşit olsun" ifadesine eşit olacağını biliyorsunuzdur. İşte bu ikinci ifadeyi cebrik olarak yazabiliriz:

$X^2 = 3$

Bu ifadenin her iki tarafının da karekökünü alarak birinci ifadeyi elde edebilirsiniz:

X = SQR (3)

Buradaki SQR komutu BASIC'te karekök almak için verilen komuttur. Hesap makinanız veya bilgisayarınız hiç uğraşmadan bu ifadedeki X değerinin yaklaşık olarak 1.732'ye eşit olduğunu size bildirecektir.

Biz birinci ifadenin karekökünü bulmak için biz iteratif metodu kullanacağız. X'in değeri ifadenin her iki tarafını da eşit yapmalıdır. İfadenin tüm terimlerini bir tarafa toplayarak sıfıra eşitliyoruz:

$X^2 - 3 = 0$

Bu ifadeyi sıfıra eşitleyen X değerleri bizim fonksiyonumuzun kökleri olacaktır. Bu fonksiyon için aradığımız değerler 3'ün kareköküdür.

Bu fonksiyonu BASIC'te şöyle tanımlayacağız:

```
DEF FN A(X) = X    2 — 3
```

Eğer bilgisayara PRINT FN A(7) komutunu verirsek, ifadedeki X değerinin yerine 7 koyulur ve işlem gerçekleştirilip, sonuç ekrana yazılır. 7'nin karesi alınır ve bundan 3 çıkarılır. Çıkan sonuç 0 değil de 46'dır. Eğer PRINT FN A(1) komutunu verirsek (1'in karesi eksi 3) —2 sonucunu alırız, ki bu sonuç da aradığımız değeri sağlamaz. Fonksiyonda 7 çok büyük, 1 de küçük bir değer vermektedir. Bizim aradığımız değer ise sıfırdır.

Önce bu ifadeyi çözmek için kaba bir iterasyon yapalım:

```
10 DEF FN A(X) = X    2 — 3
20 FOR X = 1 TO 7 STEP 0.01
30 PRINT X, FN A(X)
40 NEXT X
```

Sağ kolondaki sayıların akışını izleyin ve sayıların eksiden artıya geçtiği yeri bekleyin ve geçiş gerçekleşince

rar Eden İşlemler

RUN STOP tuşuna basın. Tahmin edeceğiniz gibi fonksiyonun çözümü eskiden artıya bu geçişin olduğu yerdedir.

Ekranda X ve FN A(X)'in değerleri şöyle görünmelidir:

1.72999998 —7.10005499E-03
1.73999998 .0275999429

Yuvarlak değerlerle, FN A(1.73), —0.007'ye ve FN A(1.74)'de 0.028'e eşittir. Böylece bizim aradığımız X değerinin 1.73 ve 1.74 arasında yer aldığı görülür. Eğer iki basamağa kadar hassasiyet istiyorsak, 3'ün karekökünün 1.7 olduğunu söyleyebiliriz.

FN A(X) değerini işaret değiştirdiği zaman, 20. satırdaki STEP komutundan sonra gelen sayıyı değiştirerek istediğiniz hassasiyette sonuçlar elde edebilirsiniz. Bu problemde basit bir algoritma kullanılıyordu ve anlaşılması kolaydı.

Sekant metodu, iterasyon işlemini hızlandırmak için özel yollara başvurur. Bu metodun teoriğini anlatmayacağız. Önerme aslında çok basittir, programa bakarak anlayabilirsiniz.

Öncelikle X0 ve X'e başlangıç değerleri vermemiz gerekir. Bu iki değer birbirinden farklı olmak üzere her-

hangi iki sayı olabilir ama bu değerlere bağlı olarak işlemlerin hızı da değişecektir. 20. satırda 0 ve 1 değerleri seçilmektedir.

İterasyonun döngüsü 80. satırda DELTA değerine bağlı olarak IF...THEN ifadesiyle yapılmaktadır. Eğer ABS (DELTA) değeri 0.0001'den küçükse döngüden çıkılır ve program biter.

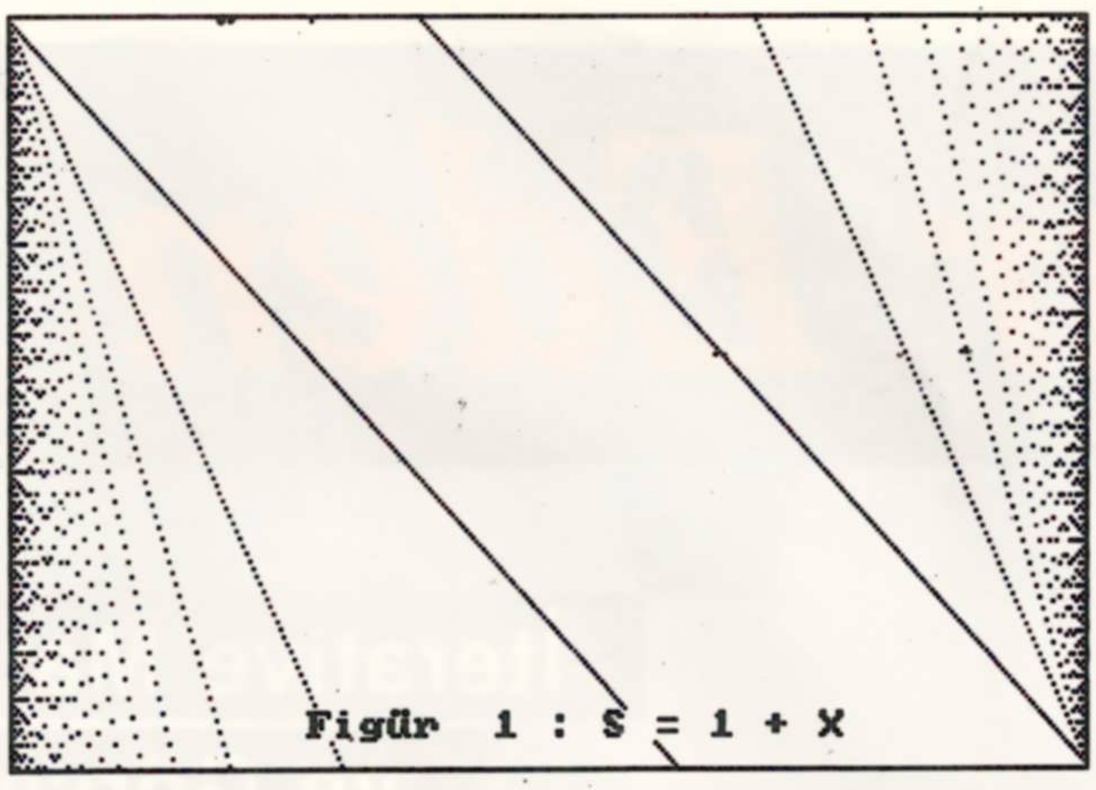
DELTA denen değer X'in şu andaki ve bir önceki değeri olan X1'e bağlı olarak değişmektedir ve hesabı şöyle yapılır:

DELTA = (X — X0) / (1 — FN A(X0) / FN A(X))

50. satırda X'in eski değeri X0'a atanır ve 60. satırda X'in yeni değeri DELTA'ya bağlı olarak hesaplanır.

X = X — DELTA

70. satırda ise X ve FN A(X) değerleri yazılır. Eğer her şey yolunda gidiyorsa DELTA sıfıra yaklaşır ve X'in değerinin azalması yavaşlar. FN A(X) değeri sıfıra yaklaştıkça X'in değeri de aranan kök değerine yaklaşır.



Diğer Problemler

Biraz önce tartıştığımız iteratif metod başka tür problemlere de uygulanabilir. Örneğin bir sayının küpkökünü almaya ne dersiniz? 40'ın küpkökünü bulmak için şu tanımı yazın:

X 3 = 40

Daha önce yaptığımız gibi bu ifadeyi düzenlersek ve tüm terimleri bir tarafa toplarsak:

X 3 — 40 = 0

Şimdi 10. satırdaki ifadeyi

DEF FN A(X) = X 3 — 40

olarak değiştirin ve programı çalıştırın. Program X'in değeri yaklaşık olarak 3.41995189 olduğunda yeterli hassasiyette bir çözüme ulaşıldığını bildirir. Bu sayı da 40'ın küpköküne oldukça yakındır.

X için öyle bir değer bulun ki SIN (X) = TAN (X+3) olsun. Bu işlem için de aynı sistemi kullanabilirsiniz. Önce ifadeyi yazın, sonra da düzenleyin:

SIN (X) = TAN (X+3)
SIN (X) — TAN (X+3) = 0

ve bu ifadeyi programda 10. satıra yazın:

DEF FN A(X) = SIN (X) — TAN (X+3)

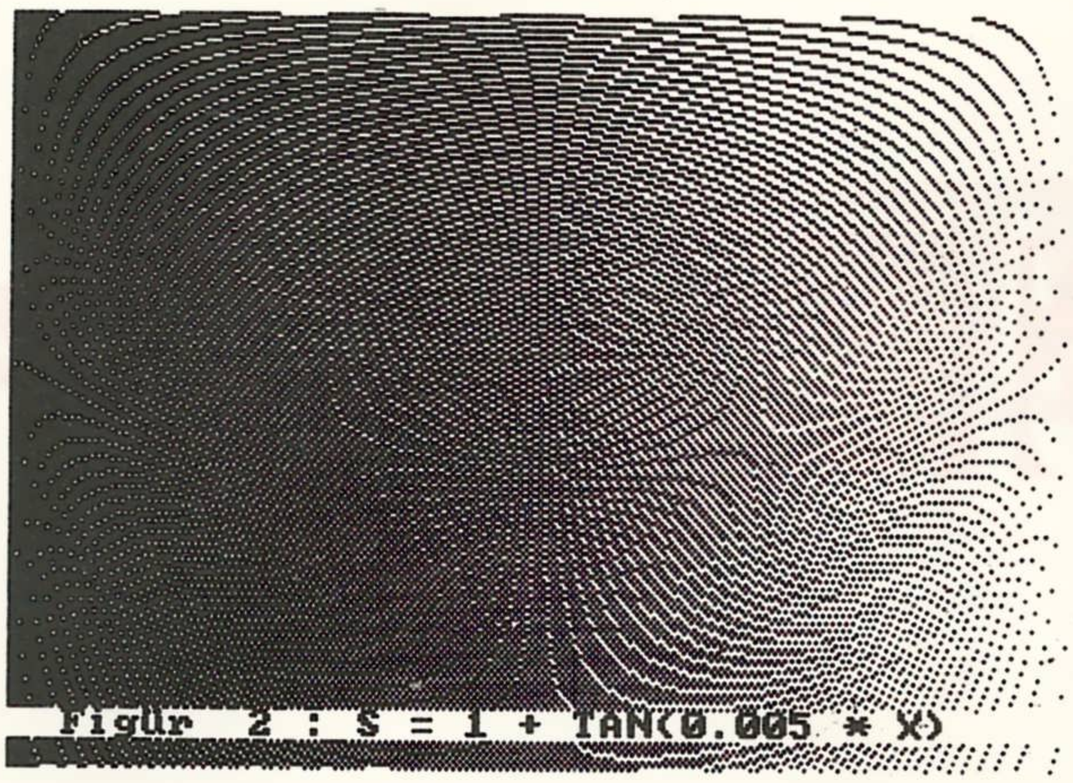
ve programı çalıştırın. Çabucak X=0.729 radyan olduğunu görürsünüz.

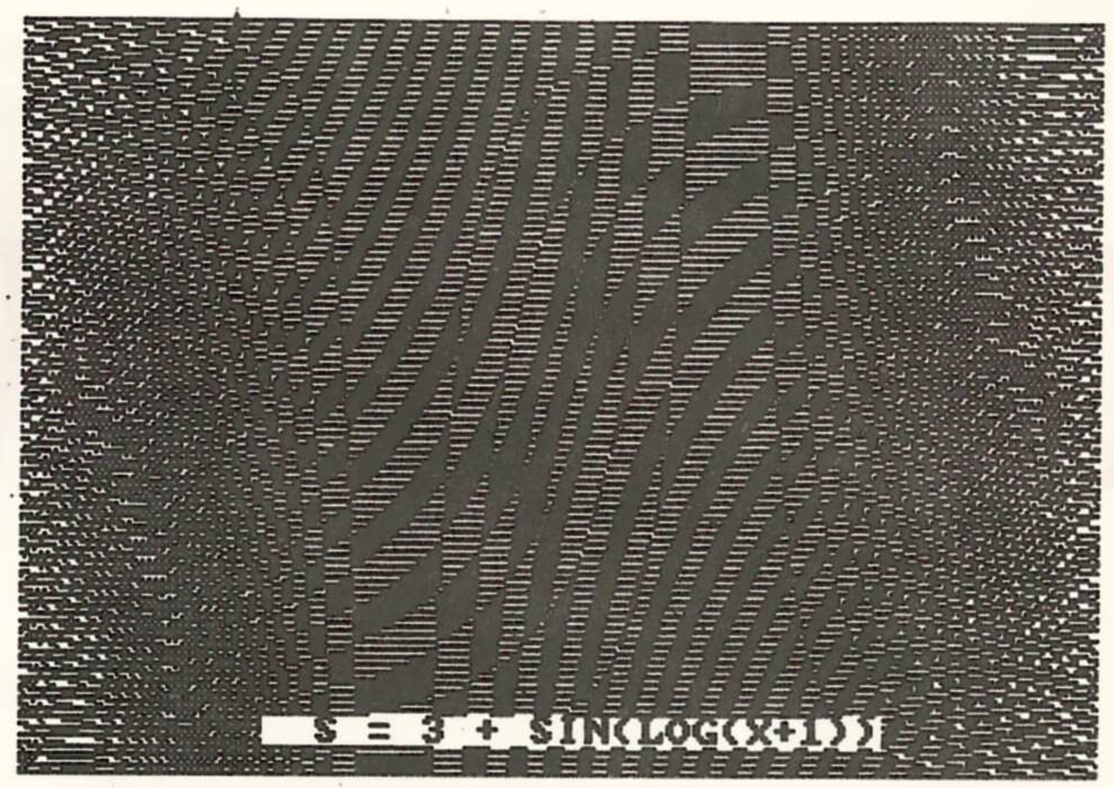
Hangi sayı kendi karekökünden 5 fazladır? Cevabı yine aynı sistemle buluyoruz:

X = SQR (X) + 5

veya

```
PROGRAM ADI : ITERATIF DESENLER

00001 REM ********************************** <055>
00002 REM **     ITERATIF DESENLER      ** <152>
00003 REM **          (C)1990           ** <140>
00004 REM **                  . .       ** <196>
00005 REM **    COMMODORE DERGISI!      ** <003>
00006 REM ********************************** <060>
00010 GOSUB 1000:REM  GRAFIK AYARLAMALARI
                                        <045>
00030 FOR  X=0  TO  319                 <124>
00040 S=10+9*SIN(0.05*X)                <234>
00050 FOR  Y=0 TO 199  STEP S           <223>
00060 GOSUB 2000:REM  PIXEL'I X,Y'YE KOY <242>
00065 REM  *** SIMETRIK SEKILLER ICIN BU
            SATIRI EKLEYIN:             <134>
00066 REM  *** AX=X:AY=Y:X=319-X:Y=199-Y:
            GOSUB2000:X=AX:Y=AY         <052>
00070 NEXT Y                            <026>
00080 NEXT X                            <028>
00090 GET A$:IF A$="" THEN 90           <196>
00100 GOSUB 3000                        <072>
00110 END                               <112>
00950 REM ********************************** <179>
00955 REM **     .     .              ** <129>
00960 REM **     BIT HARITALAMA         ** <000>
00970 REM **  MODU AYARLAMALARI!        ** <080>
00980 REM **  .        .               ** <154>
00990 REM ** BIT AC-KAPA ISLEMLERI     ** <076>
00992 REM **     '        '             ** <003>
00999 REM ********************************** <228>
01000 DEF  FNSB(N)=PEEK(MM) OR 2↑N      <228>
01010 DEF  FNRB(N)=PEEK(MM) AND (255-2↑N)
                                        <153>
01020 VV=53248:REM  VIC O'INCI REGISTER <174>
01030 REM  ***BIT-HAR.'YI 8192'YE KOY***
       (VIC REGISTER 17'NIN 3. BITI 1 YAP
      )                                 <180>
01040 MM=VV+24:POKE MM,FNSB(3)          <208>
01050 REM  ***BIT-HAR.'YI SEC***
       (VIC REGISTER 17'NIN 5. BITI 1 YAP
      )                                 <146>
01060 MM=VV+17:POKE MM,FNSB(5)          <249>
01070 BASE=8192:REM  BIT-HAR. BASLANGICI <236>
01080 REM  ***BIT HARITASINI TEMIZLE***  <021>
01090 GOSUB 4000                        <054>
01100 REM  *** RENK CO VE C1'I SECIN***  <154>
01110 C1=1:CO=0:CC=16*C1+CO              <189>
01120 REM  ***EKRANI RENKLE DOLDUR***    <129>
01130 FOR MM=1024 TO 2023:POKE MM,CC:NEXT <145>
01140 RETURN                            <182>
01145 :                                 <105>
01150 REM ********************************** <243>
01160 REM **          .  .  .           ** <166>
01170 REM **  X,Y'DEKI PIXELI AC        ** <214>
01180 REM **                  '         ** <088>
01190 REM ********************************** <027>
02000 BIT=7-(X AND 7)                   <079>
02010 MM=BASE+320*INT(Y/8)+8*INT(X/8)+(Y
      AND 7)                            <067>
02020 POKE MM,FNSB(BIT)                 <116>
02030 RETURN                            <054>
02970 REM ********************************** <167>
02980 REM **  .     .                   ** <122>
02990 REM ** BIT HARITASINI RESETLE **  <167>
02991 REM ********************************** <188>
03000 MM=VV+17:POKE MM,FNRB(5)          <154>
03010 MM=VV+24:POKE MM,FNRB(3)          <143>
03030 RETURN                            <038>
03960 REM ********************************** <141>
03965 REM **  .     .     .     **      <177>
03970 REM ** BIT HARITASINI TEMIZLE **  <044>
03980 REM ********************************** <161>
04000 FOR M=828 TO 828+43               <161>
04010 READ B:POKE M,B                   <056>
04020 CK=CK+B                           <053>
04030 NEXT                              <230>
04040 IF  CK<>5133  THEN PRINT "4060-4110
       ARASINDA DATA HATASI":STOP       <217>
04050 SYS 828:RETURN                    <042>
04060 DATA  76,66,3,0,32,31,64,0        <169>
04070 DATA  173,63,3,133,251,173,64,3   <048>
04080 DATA  133,252,174,65,3,160,0,173  <084>
04090 DATA  67,3,136,145,251,208,251,230 <225>
04100 DATA  252,202,48,7,208,244,172,66 <224>
04110 DATA  3,208,239,96                <160>
```





X — SQR (X) — 5 = 0

Böylece 10. satır:

DEF FN A(X) = X — SQR (X) — 5

halini alır.

İşte burada bir sorunla karşılaşıyoruz. Başlangıç değerlerinde FN A(X) sıfıra eşit olduğundan 40. satırda sıfıra bölme hatası ortaya çıkıyor.

X0=0 ve X=3 olarak başlangıç değerlerini değiştirsek bile başka bir sorunla karşılaşırız. X'in değeri bir süre sonra eksiye düşer ve 70. satırda "Illegal Quantity Error" verilir. Bunun sebebi eksi bir sayının karekökünün alınmaya çalışılmasıdır. Bu problemin üstesinden gelmek için Y değişkenini X'in karesi olarak tanımlamak yeterli olacaktır:

DEF FN A(Y) = Y 2 — Y — 5

DEF komutunda bahsi geçen değişkenin ne olduğu hiç önemli değildir. Şu anda uğraştığımız değişken eskisinin karesi olduğu için beklediğimizden farklı bir sonuçla karşılaşmamız gayet normaldir.

Bu sefer başarıya ulaşıyoruz. Denklemin kökü olarak, bilgisayar yaklaşık 2.7912874 cevabını verir. Bu sayı aslında Y değeridir ve X değerini bulmak için karesini almamız gerekir. Problemin cevabı X = 7.7912874 olarak bulunur. Bu sonuç işlemi sağlamaktadır, sayının karekökü kendisinden 5 fazladır.

Gerçekten kendinizi zorlamak istiyorsanız, kökü kendisinden 5 az olan sayıyı arayın. Şimdi battınız işte. Bu problemde ortaya, reel ve imajiner kısımlarıyla, kompleks sayılar çıkar. Aslında siz kompleks sayılarla başa çıkabiliyorsanız iterasyon metodu sizi yolda bırakmayacaktır. Ama böyle bir problemde gerçek bir kök olmadığı için bir sonuç elde edemezsiniz.

Matematiksel iterasyon sanırım oldukça sıktı. Son bir örnekle bu konuyu kapatıyoruz. 10. satırdaki fonksiyonu şöyle değiştirin:

DEF FN A(X) = SIN (X)

Böylece X'in hangi değerlerinde SIN (X)'in 0'a eşit olduğunu bulabilirsiniz. Aslında bunun sonsuz sayıda çözümü vardır. Genel ifadeyse X = n * PI şeklindedir. Burada n herhangi bir tamsayı, PI de yaklaşık 3.14 olarak bilinen sabittir.

İteratif Çözümler adlı programı X0=0 ve X=1 değerleriyle başlatırsanız sıfıra bölme hatasıyla karşılaşırsınız. Bunun için 20. satırdaki değerleri X0=1 ve X=3 olarak değiştirin. Kök olarak X=3.14 kolayca bulunur. Daha önce de belirttiğimiz gibi başlangıç X değerlerinin işlem üzerinde büyük etkisi vardır. Örneğin X0=3 ve X=6 olarak verilen başlangıç değerleriyle program çalıştırıldığında sonuç 6.28 bulunur. Fonksiyonun bir taslağı size hangi başlangıç değerlerinin seçilmesi konusunda iyi bir fikir verebilir.

Görsel İterasyon

Bu kadar matematik yeter herhalde. Bu işin bir de sanatsal yönü var demiştik. Çok basit bir program kullanarak oldukça karmaşık şekiller elde edeceğiz. Programın karışık görünmesi kullanılan sistemden değil Commodore 64 ile grafik çizmeni zorluğundandır.

Program ekranın üstünden altına doğru noktalar koyar ve bu işlem soldan sağa doğru gerçekleştirilir. Her noktanın arasında ne kadar boşluk bırakılacağı ise bizim vereceğimiz bir formüle göre hesaplanacaktır.

Ekranın koordinat sistemi soldan sağa doğru 0—319, yukarıdan aşağı doğru da 0—199 arasında değerler alabilir. Dış X-döngüsü her dikey çizginin yatay pozisyonunu ve içerideki Y-döngüsü de, X'e bağlı olarak hesaplanan S değerine bağlıdır ve bir sütuna koyulacak iki noktanın arasındaki mesafeyi hesaplar.

Örneğin 40. satırdaki formülde S=X+1 yazarsak X=0'daki sütunda tüm noktalar birer aralıkla basılacaktır. X=1 olduğunda noktalar ikişer aralıklarla koyulacak ve X değeri arttıkça aralıklar da artacaktır. Böylece sütun sayısı 320'ye ulaşıncaya kadar bu işlem devam eder.

Sonuç olarak S=X+1 fonksiyonunun grafiği, noktaları arasındaki boşluklar artan çizgilerden oluşur, ama göz aldanarak bu noktaları yana doğru açılan eğik çizgiler olarak algılar.

Şekil-1'deki sonucu (ve diğer simetrik grafikleri) elde etmek için, verilen "İteratif Desenler" adlı programda bazı değişiklikler yapmanız gerekir. Bunlar zaten programın listesinde görülmektedir: 66. satırdaki REM komutunu ve yıldızları kaldırırsanız değişiklikler gerçekleşmiş olur.

```
PROGRAM ADI : ITERATIF COZUMLER

00010 DEF  FNA(X)=X*X-3                          <074>
00020 X0=0:X=1                                   <245>
00040 :DELTA=(X-X0)/(1-FNA(X0)/FNA(X))           <106>
00050 :X0=X                                      <075>
00060 :X=X-DELTA                                 <096>
00070 :PRINT X,FNA(X)                            <137>
00080 IF  ABS(DELTA)>0.'0001 THEN 40             <123>
00090 END                                        <092>
```

C64 için Püf Noktaları

Vedat Hallaç

Makine Dilinin Püf Noktaları:

Selam sevgili okuyucular. Bu ay da demo veya intro programlamak için gereken bilgileri vermeye devam ediyoruz. Bu ayki konumuz ise makine dilinde sinüs hareketlerinin yapılması.

Matematikle ilgileniyorsanız 'Sinüs' formülünü kullanarak birçok ilginç hareket tanımlayabileceğinizi biliyorsunuzdur. Mesela

x=xorta+r×SIN(β)
y=yorta+r×COS(β)

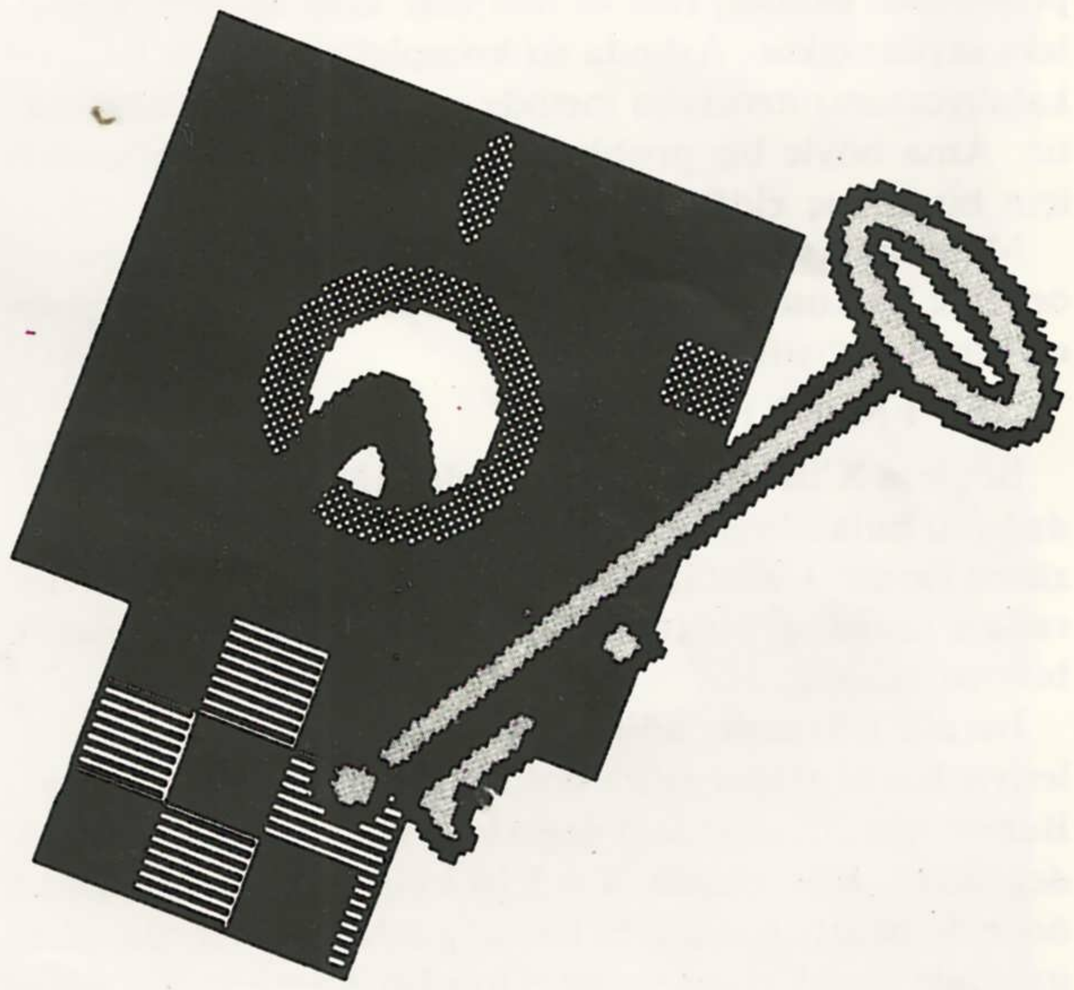
formüllerini kullanarak ve β (beta)'ya 0 ile 360 arası değerler vererek (xorta, yorta) koordinatını merkez alan r yarıçaplı bir daire çizebilirsiniz. Tabii ki makine dilinde sinüs ve kosinüs formüllerini hesaplatmak zaman alacağından bir-iki blokluk sinüs tabloları hazırlayarak bu zaman kaybından kurtulabiliriz. Bu tabloları hazırlarken 360 derecelik bölgenin sinüs değerlerini oldukça iyi bir yaklaşımla 256 bayta indirirsek X veya Y registerini kullanarak bu tabloya ait değerleri rahatlıkla okuyabiliriz. Makine dilinde floating-point aritmetiği (kayan nokta aritmetiği: kesirli sayılarla ilgili işlemleri içeren aritmetiğe verilen ad.) kullanmak da çok değerli olan zamanımızın büyük kısmını harcayacağından sadece bize gereken 'r×SIN(β)' değerlerinin tam sayı karşılıklarını içeren bir tablo hazırlamamız gerekiyor. Tabii ki ayrıca bir de 'r×COS(β)' tablosu hazırlamamız gerekmiyor. Çünkü COS(β)= SIN(90-) formülünü rahatlıkla kullanabiliriz burada. Ama sinüs tablomuz 256 bayt olduğundan r×COS(β)=r×SIN(90*256/360-β) veya r×COS(β)= r×SIN($40-β) formülünden hesaplanacaktır. Daha açık bir dil kullanırsak 256 baytlık tablonuzdan elemanını okuyacağınıza $40+β elemanını okursak açısının kosinüsünü elde ederiz. (Herhalde çoğunuz 'Neden $40-β değil de $40+β elemanını okuduk?' diye soruyorsunuzdur. Kosinüs fonksiyonu bu noktada simetrik olduğundan bu iki elemanın arasında fark yoktur.)

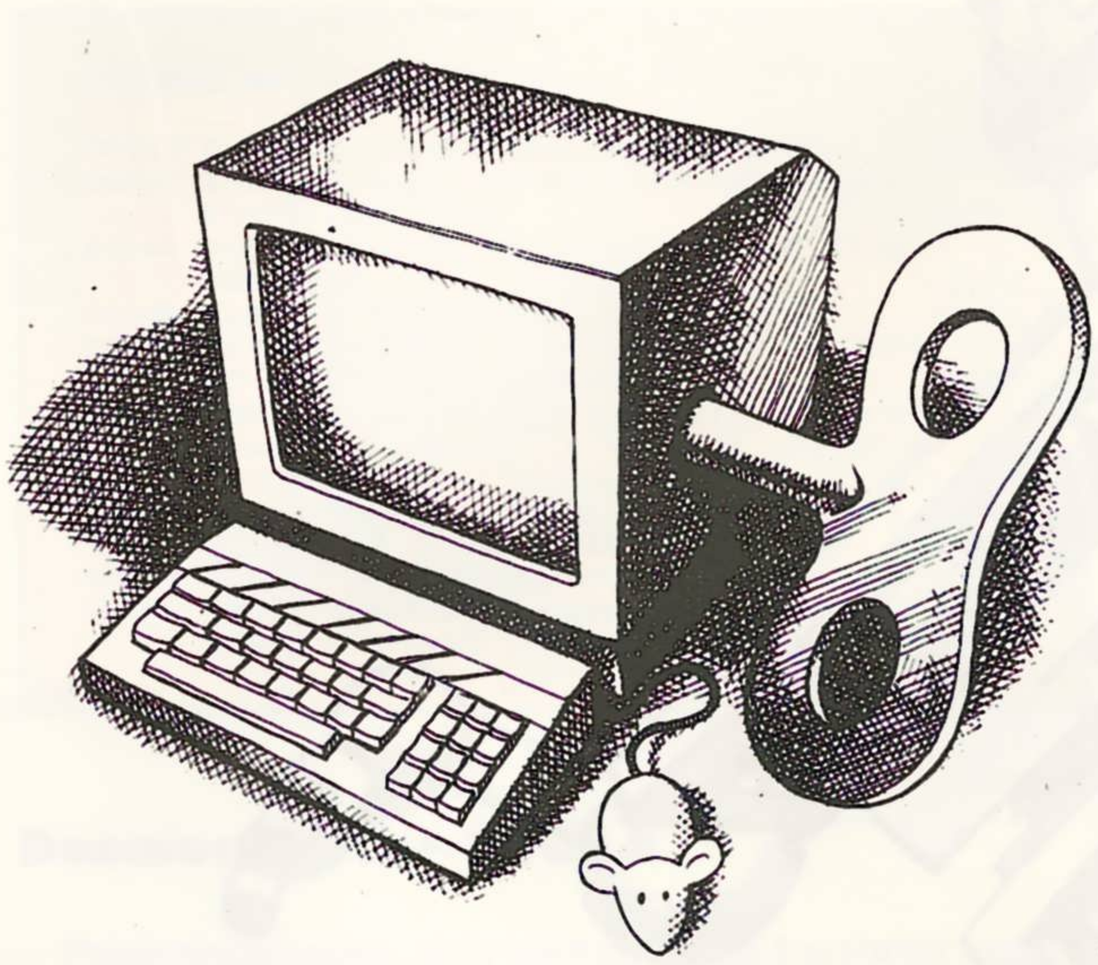
```
10 For R=0 TO 255
20 A=100-INT(100*SIN(r/128*π))
30 POKE 49408+R,A
48 NEXT
```

(π: pi işareti)
(r/128*π ile r derecesini radyana çeviriyoruz)

Yukarıdaki programda 100 birim genliğinde 256 elemanlık bir sinüs tablosunu $C100 adresinde yaratan bir BASIC programı görüyorsunuz. İşte bu tür tabloların avantajı bu noktada doğmaktadır. Basic programınızın yarattığı tablonun fonksiyonu ne kadar karmaşık olursa olsun makine dili programınızın hızını etkilemeyecektir. (Sadece sinüs ve kosinüs gibi basit fonksiyonların değil, $X^2+2X+X\times SIN(X^3+2X^2)$ gibi karmaşık fonksiyonların tabloları da işinize yarayacaktır.)

Bizim programımız da 100 birim genliğinde bir sinüs tablosu (y koordinatları için) ve 0'dan 320'ye doğrusal olarak artan ve tekrar doğrusal olarak 0'a inen başka bir tablo (x koordinatları için) kullanmaktadır. X koordinatları için kullandığımız tablo, topların ekran kenarına geldikleri zaman sekmesini sağlamaktadır. Zıplama efektini elde etmek için ise 256 baytlık sinüs tablosunun yalnızca ilk 128 baytını kullanıyoruz.





Artık bu basit sinüs efekti yaratıcı programın incelemesine geçelim:

```
Başla   Sei
        Ldy # $00
        Lda # $80
Yaz     Sta $07F8,Y
        Iny
        Clc
        Adc # $00
        Cpy # $08
        Bne Yaz
```

satırlarıyla sprite'larımızın grafik datalarının bellekteki yerini ayarlıyoruz. Benim kullandığım grafik tek tip olduğu için bütün sprite pointer'larını $2000 adresini gösterecek şekilde ayarladım. Fakat size kolaylık olsun diye bıraktığım Adc $00 komutunu Adc $01'e çevirerek sprite'larınızın her birinin ayrı bir bellek alanını göstermesini sağlayabilirsiniz.

$C010-$C033 arasında bildiğiniz komutlarla interrupt vektörlerini ayarlıyoruz. Daha sonra sprite'ları açıyor ve hepsini multi-color moduna geçiriyoruz ve son olarak da sprite ve ekran renklerini ayarlıyoruz. Daha sonra programımızın asıl bölümüne geliyor sıra.

```
IRQ     Lsr $D019
        Ldx $C0FF
```

Lsr $D019 komutu da Inc $D019 komutuyla aynı işlevi yapar. Ldx $C0FF komutuyla ilk sprite'ın y koordinatı tablosunda kaldığı yeri (bir başka deyişle sinüs açısını) X registerine alıyoruz.

```
        Ldy # $00
        Lda $C100,X
        Clc
        Adc # $60
```

Sinüs tablomuz $C100 adresinde bulunduğuna göre Lda $C100,x komutu A = 100 x sın(x) komutunun görevini üstlenir (çok daha hızlı olarak). Bu değeri $60 ile toplayarak zıplamanın ekranın en altında gerçekleşmesini sağlıyoruz.

```
Döngü1  Sta $D001,Y
        Iny
        Iny
```

Bu sinüs değerini 1. sprite'ın Y koordinatı adresine yerleştirdikten sonra ikinci sprite'a yazabilmek için Y'yi iki artırıyoruz.

```
        Txa
        Clc
        Adc $C0FD
        And # $7F
        Tax
```

$C0FD adresinde bulunan değeri X registerine ekleyerek ikinci sprite'ın birincisinden belli bir derece sonra görünmesini sağlıyoruz ve AND $7F komutuyla bu sayıyı 0-127 aralığına hapsediyoruz.

```
        Cpy # $10
        Bne Döngü1
```

Bu işlemleri sekiz sprite için de tekrar ettiğimizde ard arda dizilmiş sprite'lar kaplıyor ekranımızı (şimdilik y koordinatında).

```
        Lda $C0FF
        Clc
        Adc $C0FB
        And # $7F
        Sta $C0FF
```

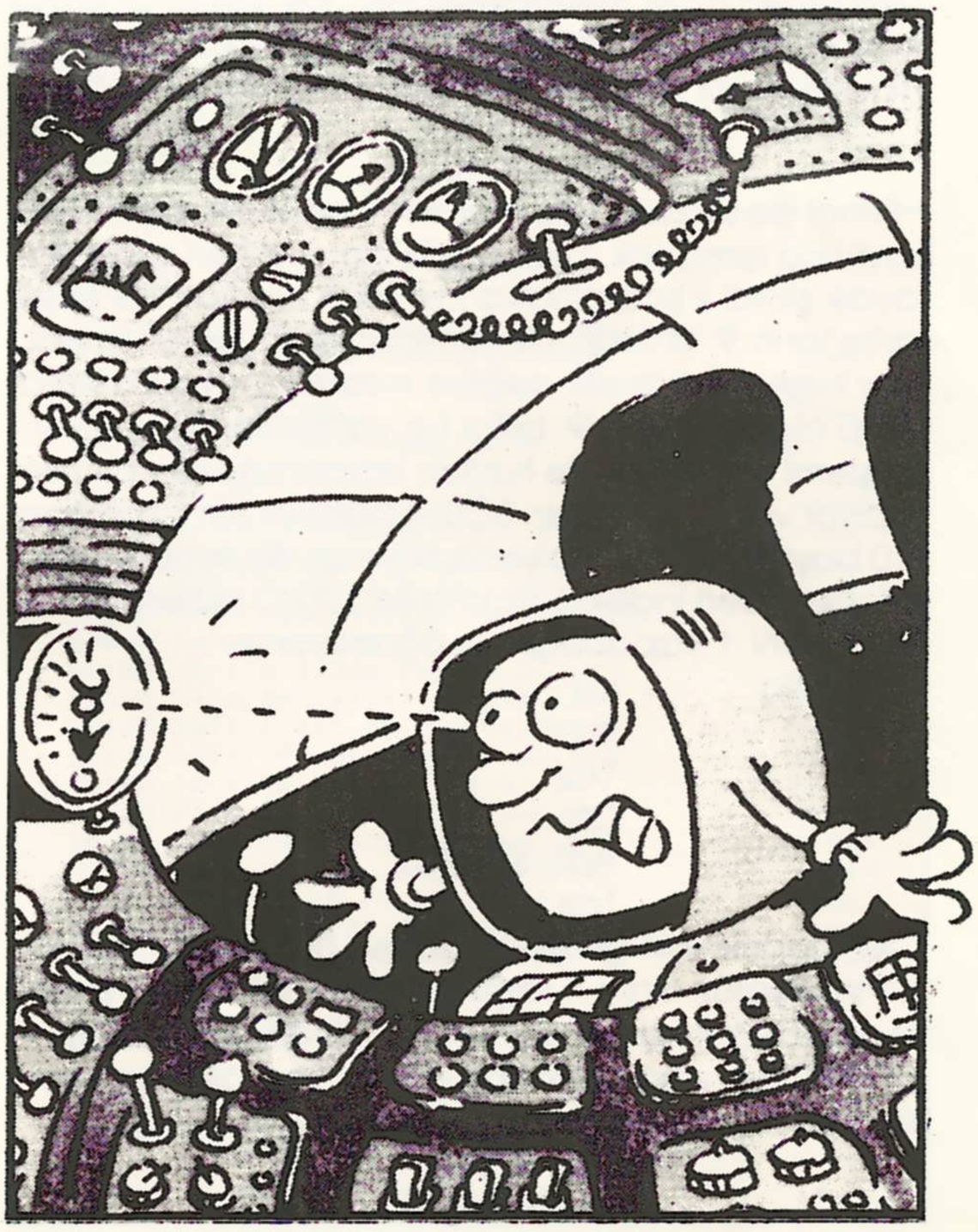
gelecek interrupt'ta sprite'larımız $C0FB adresindeki değer kadar ileride (tabii ki derece olarak) görünecekler.

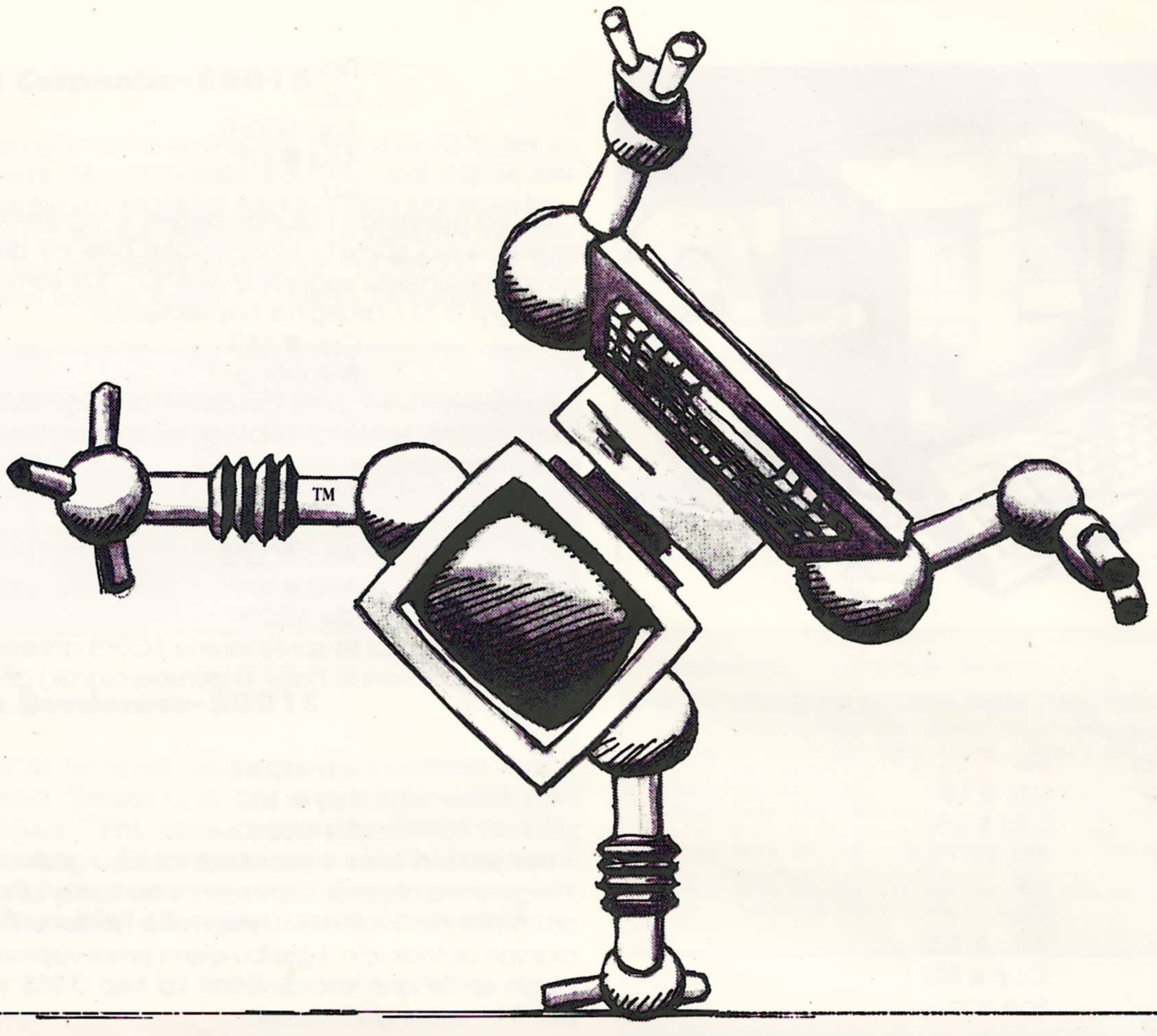
```
        Ldx $C0FE
        Ldy # $00
        Sty $D010
```

Her şeyden önce x koordinat tablosu göstericimizi X registerina alıyoruz. Daha sonra da Sprite'ların x koordinatlarının 9. bitlerini 0 yapıyoruz (sadece ihtiyacı olanları açmak için. Eğer bu işlemi şimdi yapmazsak, bütün sprite'ların koordinatları ya hep 0-255 ya da 256-511 arasında bulunur.

```
Döngü2  Lda $C200,Y
        Sta $D000,Y
```

X tablosunun low (alçak) bayt elemanlarını x koordinatının ilk sekiz bitine saklıyoruz. Burada dikkat et-





meniz gereken şey iki baytlık tabloları low (alçak) bayt tablosu ve high (yüksek) bayt tablosu olarak ikiye ayırmam ve böylece elemanlara erişimi kolaylaştırmam.

```
Lda $C300,Y
Beq Atla
Lda $C0E0,Y
Ora $D010
Sta $D010
```

Şimdi de sıra high baytlarda. Tabii ki sıfır olan high baytlarla işimiz yok. Eğer başta tüm 9. bitleri sıfırlamasaydık şimdi x koordinatlarının high baytları sıfır olan sprite'ların 9. bitlerini de temizlememiz gerekecekti. Eğer high baytlar sıfır değilse o zaman o koordinata sahip olan sprite'ın 9. bitini bir yapmamız gerekiyor. Bu işlemi yaparken de hızdan kazanmak için bir hile yapıyor ve bu değerleri $C0E0 adresinden başlayan $10 baytlık bir tabloya yerleştiriyoruz. Böylece Y registeri üzerinden indeksli okuma ile $D010 adresinin kaçıncı bitini 1 yapacağımızı öğreniyoruz.

```
Atla    Iny
        Iny
        Txa
        Clc
        Adc $C0FC
        Tax
```

İkinci sprite için gerekli x tablosu pointeri ayarlamasını yapıyoruz. Yani X registeri değerini $C0FC adresindeki değer kadar artırıyoruz. Y registerini iki artırınca da işlem yaptığımız sprite'ın bir sonrakinin x koordinatının değiştirilmesini sağlıyoruz.

```
        Cpy # $10
        Bne Döngü2
```

sekiz sprite için bu işlemleri tekrarlıyoruz.

```
        Lda $C0FE
        Clc
        Adc $C0FA
        Sta $C0FE
```

gelecek interrupt için x tablosunun pointerini istenen miktarda artırıyoruz.

Ve JMP $EA81 komutuyla interrupt'ı terkediyoruz.

Programın kullandığı bazı adreslere koyacağınız değerlerle ekrandaki hareketi olduğu gibi değiştirebilirsiniz. Bu adresler:

C0FA (X hızı): Her interrupt girişinde X koordinatı göstericisinin artış miktarı. Bu değeri ne kadar artırırsanız sprite'larınız x ekseninde o kadar hızlı hareket ediyor gibi görünecektir.

C0FB (Y hızı): Sprite'ların sinüs hareketi üzerindeki hızlarını ayarlar. Güzel bir görüntü için X hızına yakın (bir veya iki eksiği iyi oluyor) bir değer seçin.

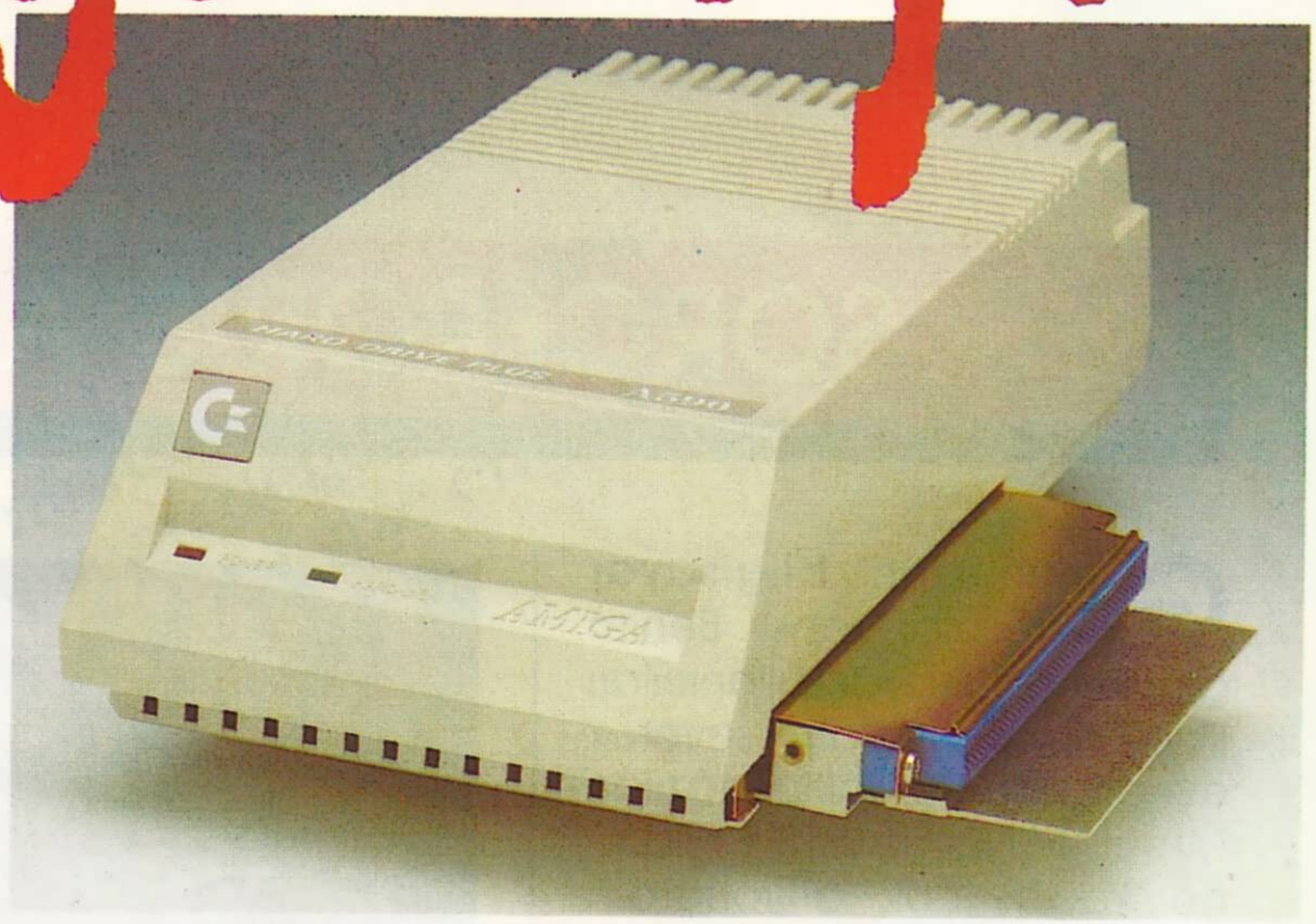
C0FC (X takibi): İki sprite'ın x koordinatı tablosu değerleri arasındaki fark. Bu değeri artırdıkça sprite'lar x ekseni üzerinde birbirlerinden uzaklaşırlar.

C0FD (Y takibi): İki sprite'ın y koordinatı tablosu (sinüs tablosu) değerleri arasındaki fark. Bu değer arttıkça sprite'lar y ekseninde birbirinden uzaklaşır. Eğer C0FC ve C0FD adreslerine sıfır değeri verirseniz ekranda sadece tek bir sprite görürsünüz. Yani tüm sprite'lar üst üste görünürler.

Bu program hakkında tüm anlatabileceklerim bu kadar. Bundan sonrasını sizin deneyerek ve inceleyerek öğrenmeniz gerekiyor. Tabii bunun için önce döküm ekindeki programı yazmanız şart.

Gelecek aya kadar hoşçakalın.

20 Mega Bayt !



Daha fazla Amiga 500...
Daha hızlı Amiga 500...

Amiga 500 sahipleri yaşadı.

A590 20 MB Hard Disk Sürücü

Teleteknik Yetkili Satıcıları'nda.

Artık Amiga 500'ler çok daha büyük
bellek kapasitesiyle çalışıyor...
çok daha hızlı çalışıyor...

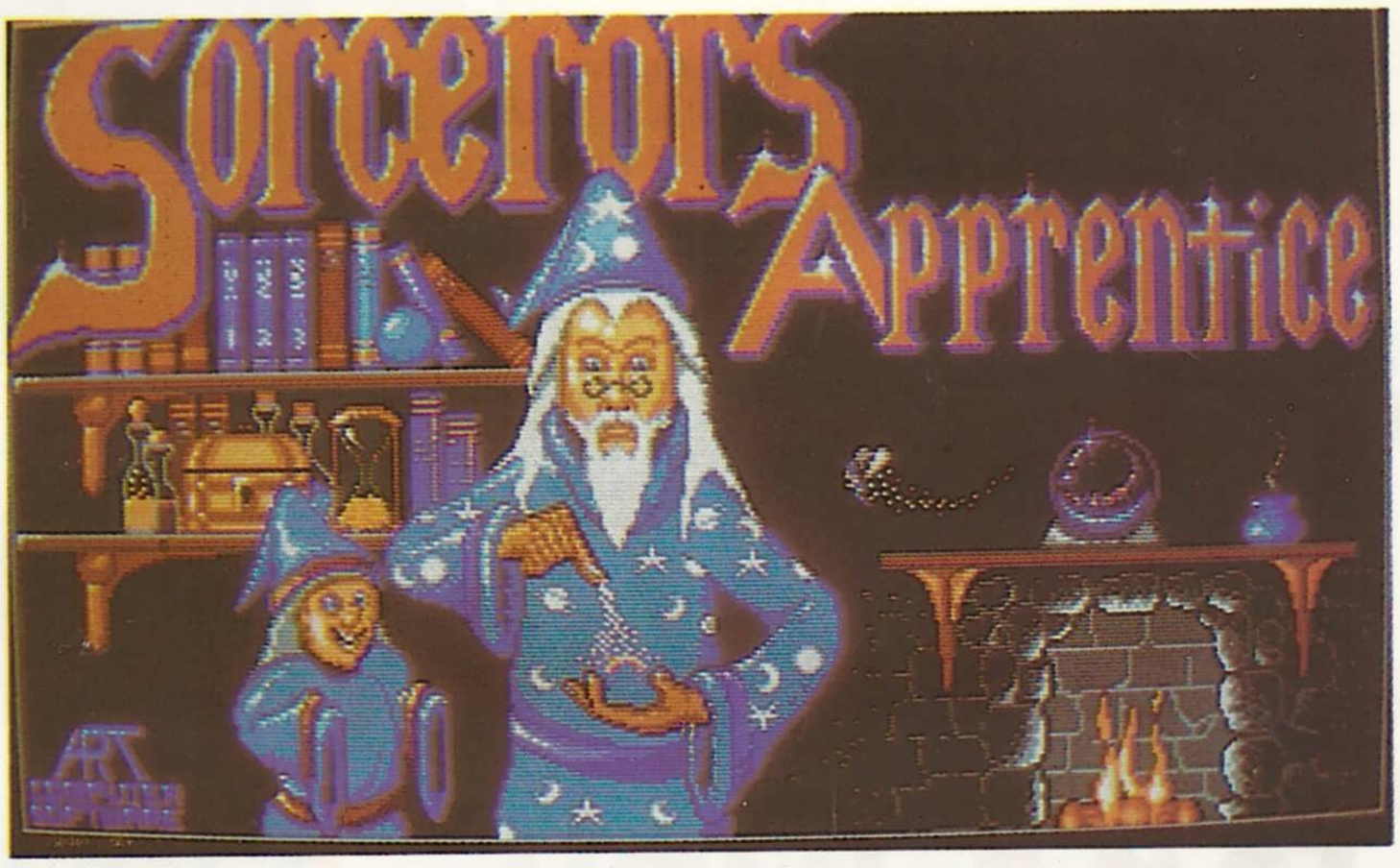
Şimdi en sık ziyaret ettiğiniz
Teleteknik Amiga Yetkili Satıcısı'na
uğrayın, ***A590***'la tanışın.

REKLAMCILIK

Teleteknik

SORCEROR'S APPRENTICE

Tunç Dindaş



Günümüzün bilgisayar oyuncuları şanslı. Benim gibi eski bilgisayar kullanıcıları ilk platform oyunlarını severek oynarlardı. Kimbilir bazıları MANIC MINER ve JETSET WILLY'ı ne kadar çok arıyorlardır. Ama bilgisayar kullanmaya Amiga'yla başlayan arkadaşlar da bir o kadar şanslı. Amiga'nın rengarenk oyunlarını oynamak onlara oldukça büyük zevk veriyordur. SORCEROR'S APPRENTICE de tipik bir platform oyunu. Öteki platform oyunlarından oldukça da farklı. En büyük özelliği de oyunun üç boyutlu olması. Üç boyutlu denildiği zaman ULTIMATE PLAY THE GAME'in KNIGHT LORE'u falan aklınıza gelmesin. Platformlarda perspektif kurallarına göre hareket edebiliyoruz. Oyunumuzun amacı da her kalede belli miktarda küre toplayıp yaratıklardan kurtulmak. Oyunun adından da anladığınız gibi oyunda bir büyücünün çırağını yönetiyoruz.

Oyunumuz yüklediği zaman joystick sağ ya da sol ile oyuncu sayısını belirtiyoruz. Sol taraf tek kişilik oyun, sağ taraf iki kişilik oyun. Ateş tuşuna basarak oyunumuza başlayabilirsiniz.

Kulemsi bir nesnenin yanında oyuna başlıyorsunuz. Bu yeri aklınızda tutun çünkü kademe geçmek için bu nesneyi kullanacaksınız. Oyunu oynayacağımız yer küçük bir kale. Bu kale platformlardan oluşuyor. Büyücümüz platformlar arasında uçabiliyor. Uçarken ya da yürürken ateş edebiliyor. Büyücü halindeyken hızlı ve seri uçamadığı için yardımcı bir büyü sayesinde sinek haline de dönüşebiliyor. Ama bu durumda belli bir süre kalabiliyorsunuz. Bu büyüyü devamlı kullanmayın çünkü sayılı. Şimdi uçarak kalenin içinde dolaşmaya başlayın. Bazı platformlarda yerden bazı yaratıklar çıkacaklar. Bu yaratıkların bir kısmı platformlarda yürüyor, bazıları da kalenin içinde uçabiliyor. Zaten en kötüleri uçabilenler Bir de ateş edebilenler var. Ellerinde mavi bir küreyle gezinen yaratıkları gördüğünüzde onları vurun. Ama dikkat edin yanlışlıkla küreleri vurmayın. Şimdi bu küreleri toplamaya başlayın. Yukarıdaki panelde sol üst kısımda eflatun küreler var. Oradaki kürelerin sayısı kadar

küre toplamalısınız. Bütün küreleri mavi yapınca oyuna başladığınız kulenin yanına gelerek, ateş tuşuna basıp joystick'i aşağı çekin. Böylece birinci kaleyi geçmiş olacaksınız. topladığınız küreleri tamamlamadan vurulunca hepsini kaybediyorsunuz. Böyle bir zarar görmemek için belli bir miktar küre topladıktan sonra kulenin bulunduğu platforma gelerek ateş tuşuna basarsanız topladığınız küreleri kuleye aktarırsınız. Ve oyuna, vurulduğunuz zaman kalan küre sayısı kadar küre toplamak üzere başlarsınız. Toplayacağınız maksimum küre sayısı on. Ama ilk kalelerde sekiz küre toplamalısınız. Öteki kalede daha çok ve farklı düşmanlar sizleri bekliyor.

Oyun esnasında karşılaşacağınız yaratıkların adlarını ve kazandığınız puanı yazmak istiyorum.

FRANKY= 50 ZOMBIE= 150 HAPPY= 200 GRUMPY= 200 SLEEPY= 200 REAPER= 200 DRAGON= 250 GARGOYLE= 250 BLITTERUS= 300

Mavi küreler genellikle zombilerde bulunuyor. her küre

alışınızda fazladan beş yüz puan kazanıyorsunuz. Ayrıca kurbağa FRANKY'i vurursanız kafasındaki tacı alabilirsiniz. Bu hareket sayesinde üçyüz puan kazanabilirsiniz. Her on bin puanda fazladan bir hak kazanabilirsiniz. Küçük puanlar bile oyunda kademe geçmenizde büyük rol oynuyor.

Düşmanlarınızın en tehlikeli olanı GARGOYLE adı verilen yeşil ejderhalar. Bu ejderhalar uçup ateş edebiliyorlar. Ayrıca çok hızlı hareket edebilen REAPER'lara dikkat edin.

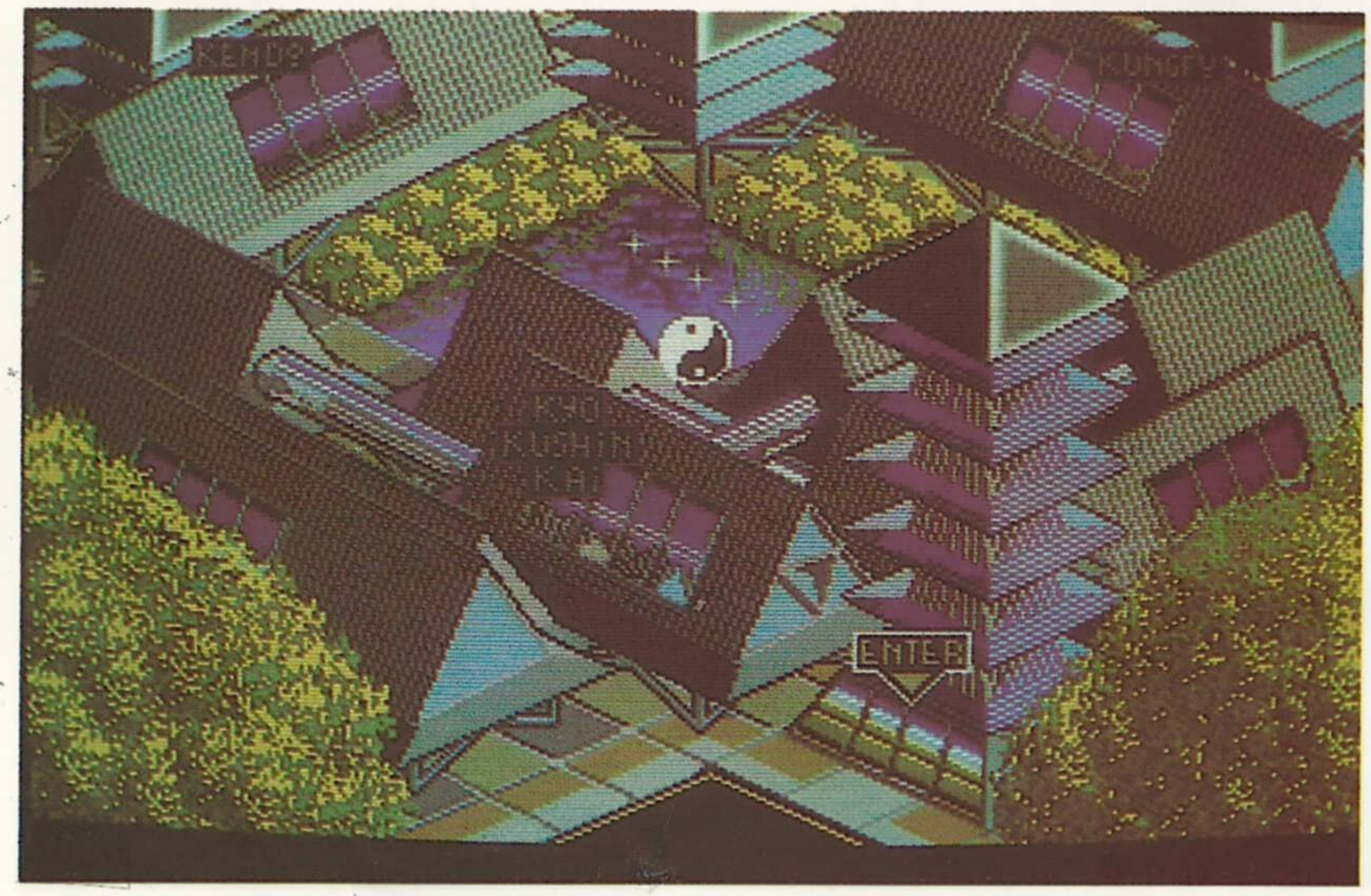
Üst kısımda ortada bulunan radar sayesinde nerede bulunduğunuzu öğrenebilirsiniz. Mavu renkli noktalar kürelerin yerini gösteriyor. Sarı nokta ise kulenin yeridir.

Eskiden platform oyunlarının başından kalkmayan arkadaşlar için birebir. topluluk arasında zevkle oynanabilecek bir oyun. JETSET WILLY'nin hatırına bu oyunu alabilirsiniz.

Başarılar dilerim.

ORIENTAL GAMES

A.Muhlis Aşkın



Kung-fu'yu seviyor musunuz? Peki ya Kung-fu oyunlarını? Eğer cevabınız evetse işte tam size göre bir oyun: ORIENTAL GAMES! Reklamları aylardır dergilerde bulunan fakat ülkemize yeni gelen bu oyun daha önce ELECTRONIC ARTS firmasının çıkarmış olduğu BUDOKAN'a benziyor. Oyunumuzun konusu şöyle:

Siz bir kung-fu oyuncusunuz ve çok ünlü bir KUMITE'ye (turnuva) katılıyorsunuz. Bunun için Japonya'ya gidiyorsunuz. Turnuvaya katılmadan önce ana binaya gidip adınızı bilgisayara kayıt ettirmeniz gerekiyor. Bunun için üzerinde enter yazılan binaya girip danışmada bulunan görevli bayana kendinizle ilgili bilgileri veriyorsunuz. Ayrıca bu bilgilerin

dışında hangi zorluk derecesini seçtiğiniz ve rakiplerinizin hepsiyle mi yoksa biriyle mi dövüşeceğinizi bildirmeniz gerekiyor. Ayrıca joystick editör seçeneği ile yapacağınız hareketleri ayarlıyorsunuz. Son seçenekten de rakiplerinizin müsabakalarını izleyip izlemeyeceğinizi belirtiyorsunuz. ACCEPT seçeneği ile binaların olduğu ekrana dönebilirsiniz. Bundan sonra yapacağınız tek şey istediğiniz dövüş dalının olduğu binaya girip turnuvalara katılmak olacak. Bu dövüş dalları sırasıyla:

*KUNG-FU: Bu bölümü seçtiğinizde kendinizi turnuvanın yapıldığı spor salonunda bulacaksınız. Salon seyircilerle dolu. Ayrıca gazeteciler de bu turnuvayı izlediğinden arada sırada ekranda patlayan flaşlar da görmeniz mümkün. Bu hoş ortamda oyuna adapte olmanızı fazlasıyla sağlıyor. Müsabaka başladığında ekranın üst kısmında kendi isminiz ve rakibinizin isminin olduğu bir bölüm bulunuyor. Ayrıca enerji durumunuzu gösteren bayraklar da var. Bu bayraklar enerjiniz azaldıkça renk değiştiriyor. Bayrağın rengi kırmızıya dönüşen oyuncu oyunu kaybediyor. Kung-fu dalında joystick ile yapmak için önce ateş tuşuna basın sonra):

1- Joystick yukarı: Zıplayarak tekme atma.

2- Joystick sağa: Karına tekme atma

3- Joystick aşağı: Eğilerek yumruk atma.

4- Joystick sola: Dönerek karına tekme atma.

5- Joystick sağa + yukarı: Kafaya tekme atma.

6- Joystick sağ + aşağı: Zıplayarak karına tekme.

7- Joystick sol + aşağı: Çelme takma.

8- Joystick sol + yukarı: Geriye takla.

Savunma için gerekli olan hareketler:

Bu hareketler sadece joystick hareketleri ile yapılabiliyor.

1- Joystick yukarı: Zıplama.

2- Joystick aşağı: Eğilme.

3- Joystick sağ + yukarı: İleriye doğru takla.

4- Joystick sol + yukarı: Geriye doğru takla.

5- Joystick sağ + aşağı: Darbeleri kesme

6- Joystick sol + aşağı: Darbeleri kesme

*KENDO: Burada dövüşmek için özel bir kıyafet ve araç kullanıyorsunuz. Bu bölümün diğer bölümlerden farklı olan kısmını da bu sopa oluşturuyor. Bu dalın savaş teknikleri diğerlerinden farklı. Giydiğiniz kıyafetin ağırlığı yüzünden bu bölümde yaptığınız hareketler de az.

1- Joystick yukarı: Kafaya darbe vurma.

2- Joystick sağ + yukarı: Kafaya darbe (düz).

3- Joystick sağ: Yandan vücuda darbe.

4- Joystick sağ + aşağı: Ayaklara vurma.

5- Joystick aşağı: Karın bölgesine vurma.

6- Joystick sol + yukarı: Geriye zıplayıp vurma.

Savunma olarak yapabileceğiniz tek hareket var o da joystick'i hareket ettirip size vurulan darbeleri kesmek.

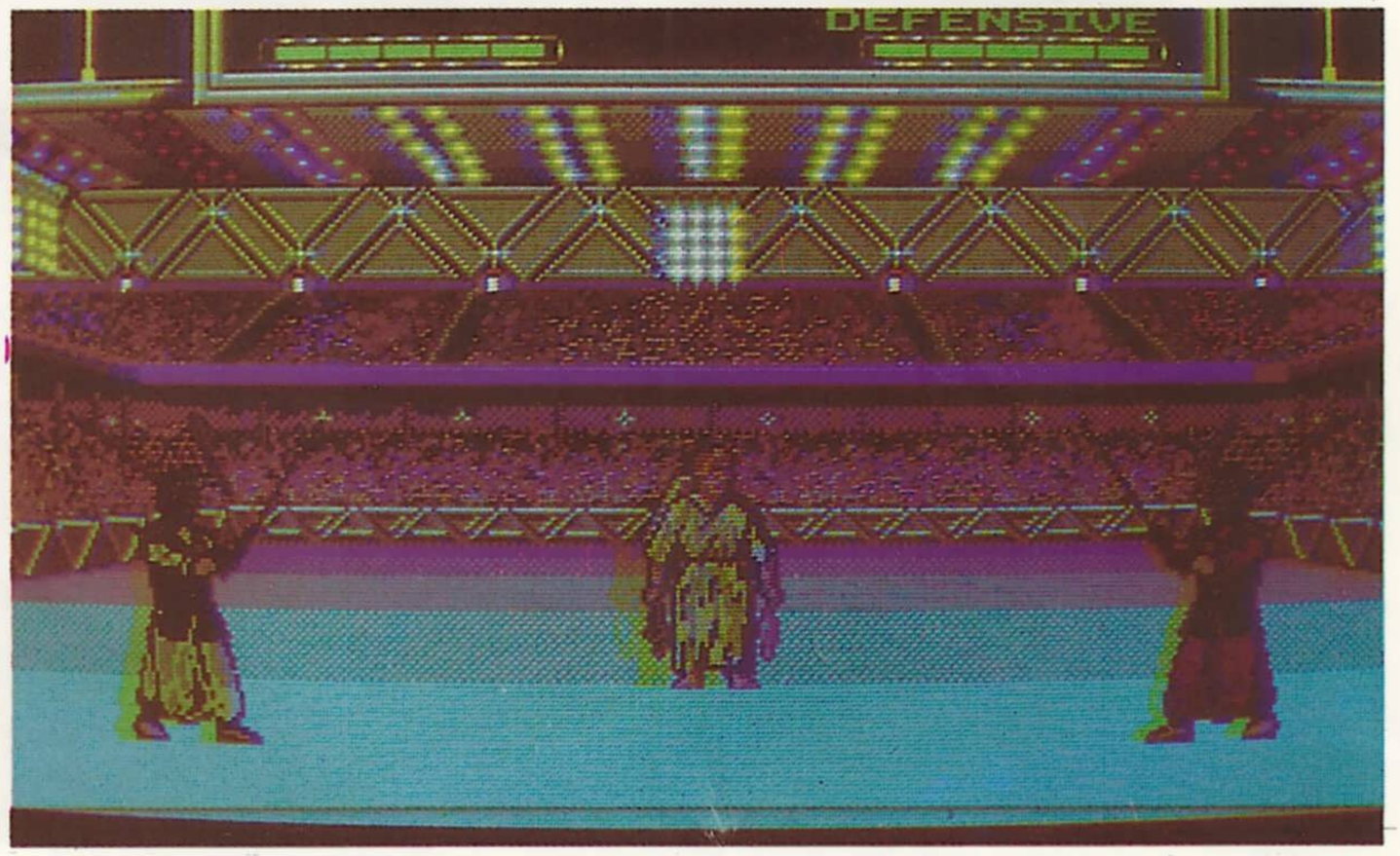
*KYO-KUSHIN-KAI: bu dal hareket bakımından Kung-fu'ya çok benziyor. Ama bu bölüm biraz daha zor. Burada yapabileceğiniz hareketler (düğmeyle beraber):

1- Joystick yukarı: Zıplayarak tekme.

2- Joystick sağ: Zıplayarak tekme.

3- Joystick aşağı: Eğilerek yumruk atma.

4- Joystick sol: Dönerek ka-



fa vurma.

5- Joystick sağ + yukarı: Yumruk atma.

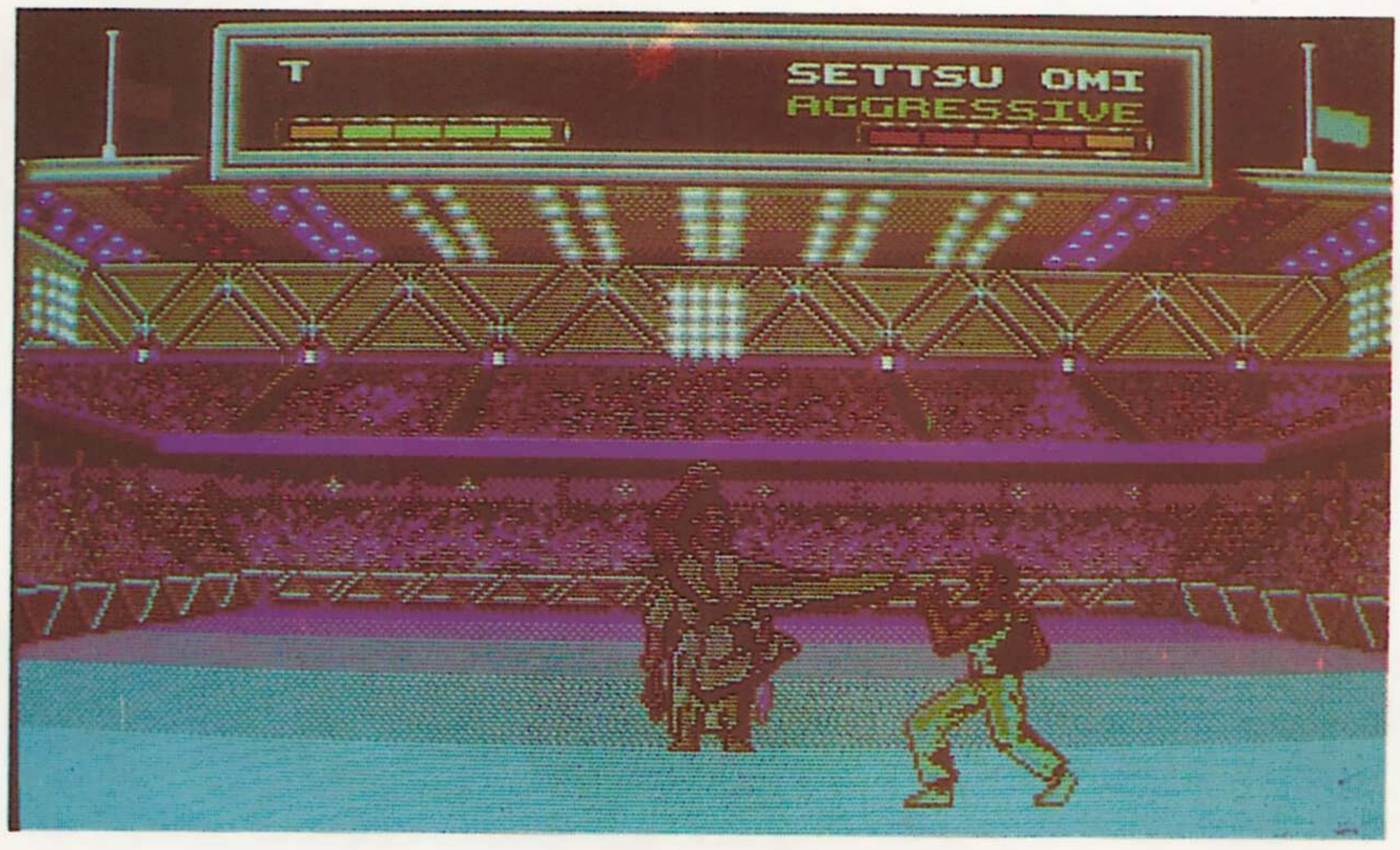
6- Joystick sağ + alt: Ayağa yumruk.

7- Joystick sol + alt: Tekme.

Savunmada yapacağınız hareketler Kung-fu dalındakilere çok benziyor, hemen hemen aynı.

Bütün müsabakaların sonucunda, yaptığınız mücadele ile ilgili istatistiki bilgiler veriliyor. Bütün dallarda şampiyon olabilmeniz için beş kez müsabaka yapmanız ve bu müsabakaları kazanmanız lazım. şampiyon olduğunuz takdirde altın, ikinci olursanız gümüş ve üçüncü olursanız bronz madalya alıyorsunuz.

Oyun konu ve yapılan hareketler bakımından iyi ama hız bakımından kötü. Ama dövüş oyunlarının hastasıyım diyorsanız ve BUDOKAN'i beğendiyseniz bu oyunu bir kez oynamanızı tavsiye ederim. Hepinize mutlu günler dilerim.



GRAFİK : 80
MÜZİK : 55
OYNANABİLİRLİK : 70
GENEL : 65

WINGS OF DEATH

Tuareg and Moonshine

Çok yeni bir software firması olan THALION neredeyse her ay bir oyun çıkarıyor. Gerçi hepsi mükemmel kalitede olmasa da çoğu oldukça iyi. Özellikle CHAMBERS OF SHOLIN'in başarısını kimse küçümseyemez. Yaptıkları güzel oyunlarla beğeni kazanan THALION böyle devam ederse önümüzdeki yıllarda en büyük software house'lardan birisi olmaya aday. Bu ay da sizlere tanıtmak için yepyeni bir THALION oyunu olan WINGS OF DEATH'i seçtik.

Oyunumuz THALION'un ilk shoot'em up'ı. Konu ve amaç itibariyle öteki shoot'em uplardan hiçbir farkı yok. Bu oyunda da önünüze ne çıkarsa yok edecek ve işinize yarayan bazı parçaları (items) toplayacaksınız. Bu parçaların çoğu sizin iyiliğiniz için ama bir de alınmaması gereken parçalar var. Alınacak parçalar tipik enerji verici, hızlandırıcı ve ateş gücünü arttırıcı özellikler taşıyor. Üzerlerinde kuru kafalar bulunan parçaları toplamayın. Eğer onlardan birisini alırsanız ateş gücünüz bir geriye gider. Üzerlerinde kalp bu-

lunan parçalar gücünüzü arttırır.

Bu oyunda yönettiğimiz şey herhangi bir araç değil. Öteki shoot'em uplardaki gibi uçak veya uzay gemisi kullanmıyoruz. Bu oyunda bir ejderhayı yönetiyoruz. Ejderha silah gücüne göre değişik şekillere bürünebiliyor. İlk başlarken sinek daha sonraları kuş ve en sonuncu olarak da dev bir ejderhaya dönüşüyor. Sinek ve kuşun ateş gücü çok zayıf. Eğer oyunda hata yapıp ejderhadan bu hallere düşerseniz işiniz zorlaşıyor. Ejderhanın bu gelişmesini silah gücünü arttıran parçaları toplayarak yapabilirsiniz. Hep aynı parçayı toplarsanız ateş gücü ve tahrip ettiği alan daha da genişler. Eğer oyunu müzikle oynarsanız topladığınız her parçayı size bilgisayar sesli olarak bildirir. Oyunu efektleriyle oynamanızı tavsiye etmem, çünkü bazı karışık durumlarda hangi parçayı aldığınızı bile anlamıyorsunuz. Özellikle arka plan grafiklerinin bol renkli olması mermileri görememenize neden oluyor. Arka plandaki güzel grafikleri izlemeye kalkmayın. Şimdi gelelim bazı düşmanları açıklamaya.

Oyunun birinci kademesi bir büyücünün odasında geçiyor. Burada büyü kazanları, heykeller ve çeşitli yaratıklar sizi yok etmek için durmadan saldırıyorlar. İkinci kademe bir bahçede geçiyor. Bu bölümde de birçok böcek ve zararlı bitkilerle savaşıyorsunuz. Öteki kademeleri ateş ve buz ülkelerinde ve birbirinden değişik dünyalarda oynayabilirsiniz.

Oyun genel açıdan çok hareketli. Renk kapasitesi otuz iki renk olan bu oyun, bir o kadar da canlı grafiklere sahip. Oyunun müzikleri de çok şeker. Ama şu ana kadar yapılan her şey tekrarlanmış. Oyunda hiçbir yenilik yok. Tabii ki siz değişik ateş tarzlarını yenilik olarak saymazsanız. Bu oyunu sadece yeni Amiga'cılara ve bu ay dişine göre shoot'em up bulamayan shoot'em up'çılara tavsiye ederim. Başarılar.

THALION / AMIGA 512K

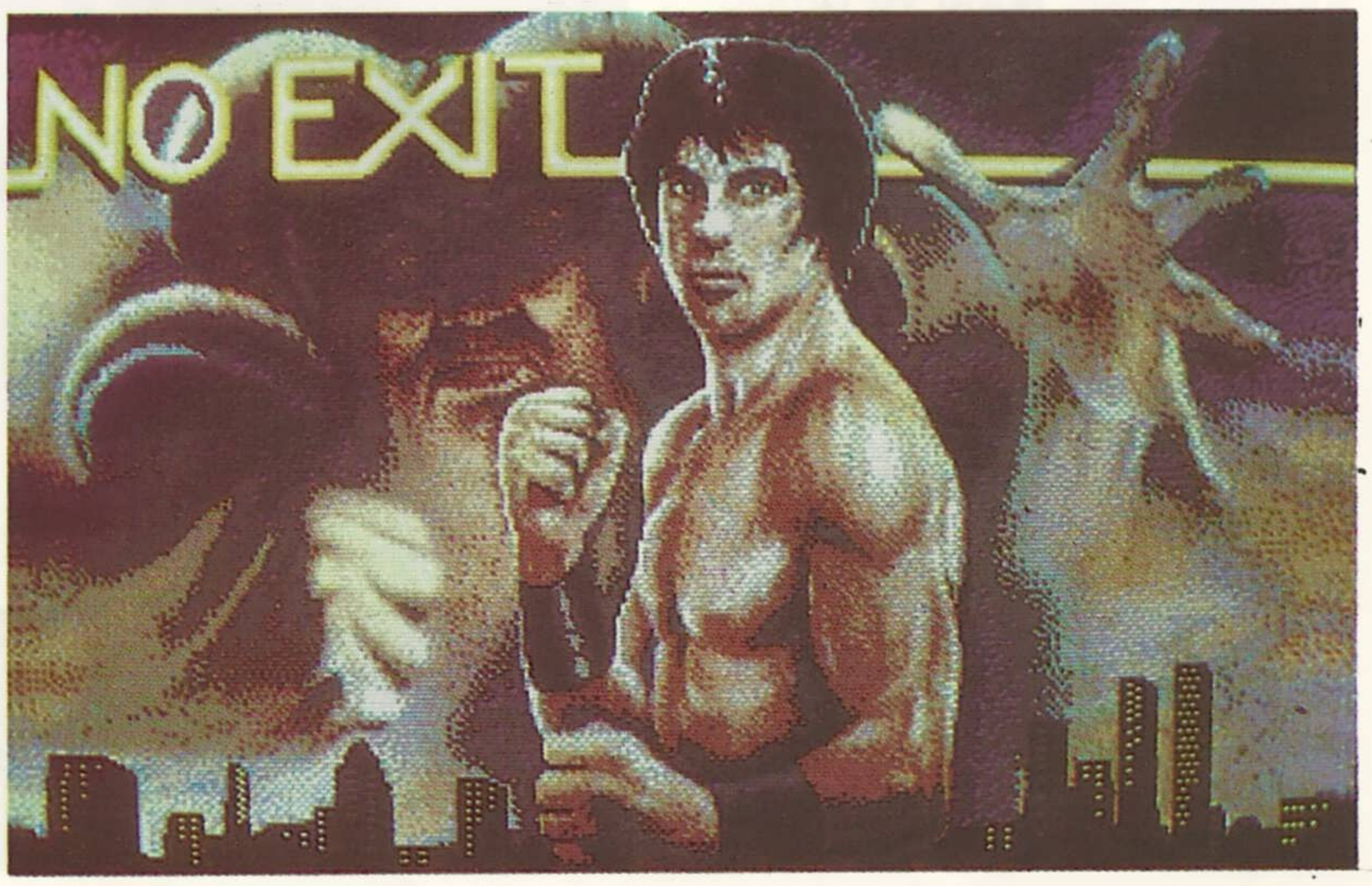
Grafik	: 9
Ses	: 9
Oynanabilirlik	: 8
Kurgu	: 6
Genel	: 8

NO EXIT

Ali Muhlis Aşkın

Merhaba arkadaşlar, bu ay ilginç bir dövüş oyunu tanıtacağım, ilginç diyorum çünkü bu oyunu benzerlerinden ayıran bazı özellikleri var.

Hemen hemen hepiniz INTERNATIONAL KARATE, EXPLODING FIST, BUDOKAN gibi kaliteli dövüş oyunlarını oynamış



ya da görmüşsünüzdür. Bu oyunlarda kahramanlarımız genelde beyaz elbiseleri, rengarenk kuşakları ile tipik uzak doğu karakterlerini canlandırmaktadır. Amaçları da ya birşeyler bulmak ya da sürekli olarak bir yöne doğru ilerlemektir. Oysa ki oyunumuzun konusu ve ekran görüntüsü diğerlerinden farklı.

Oyunumuz yüklendikten sonra ekrana oyunu yapan firma tarafından kopyalanmaya karşı koyulmuş Copy Protection menüsü geliyor. Bu menüde, nümerik klavyeden gireceğiniz herhangi bir rakam ve ardından Enter tuşuna basmanız oyunun ana menüsüne geçmenizi sağlayacaktır. Bu ekranı geçtikten sonra karşımıza başka bir menü geliyor. Bu menüden adamınızın hangi durumda oyuna başlayacağını ayarlıyorsunuz.

* Strength: Dövüş gücünüzü
* Resistance: Dayanıklılığınızı
* Efficiency: Çeviklik derecenizi

Ayarlamanız mümkün. Ama unutmamanız gereken bir husus bulunmakta; oyundaki durumunuzu (güç, enerji vb) ayarlarken bütün özelliklerinizi maksimum hale getiremiyorsunuz. Dayanıklılığınız artarken, çevikliğiniz de o derece azalıyor.

Güç durumunuzu joystick'i

sağa, sola, yukarı, aşağı hareket ettirerek dengeleyebiliyorsunuz. Artık joystick'in ateş tuşuna basarak oyuna başlayabilirsiniz. Oyun başladığında biz ekranın sağ tarafındaki adamı yönetiyoruz. Ekranın üst kısmında enerji durumunuzu gösteren çubuklar bulunmakta.

Rakibinize ilginç dövüş teknikleriyle saldırıyorsunuz. Ne kadar çok hareket ederseniz o kadar çok yoruluyorsunuz. Yoruldukça da enerjiniz o kadar azalıyor. Enerji kazanmak için boş anlarınızda eğilmeniz gerekiyor. Ama dikkat edin, siz dinlenirken rakibinizden hiç ummadığınız bir darbe almanız mümkün. Ayrıca siz enerji kazanırken rakibiniz de bu fırsattan yararlanarak enerji kazanabilir. Bu yüzden zamanlamayı iyi ayarlamanız gerekir.

Adamınız dövüş sırasında (sizin isteğinize bağlı olarak) kısa bir süre için garip bir yaratığa dönüşebilir. Fakat bu değişim olayını 3 kez yapabilirsiniz. Her bölümde ayrı bir yaratığa dönüşüyorsunuz. Bu yüzden de her bölümde ayrı bir şekle ve özelliklere sahip yaratıklar olabiliyorsunuz. Arka planda sade ama güzel grafikler var, bu grafikler her bölüm sonunda değişiyor. Adamınız yaratık halinde iken rakibine daha fazla hasar veriyor. Bu halde kısa bir süre kalıyorsunuz. Bu durum kısıtlı olduğu için yaratığa dönüşme haklarınızı ilerleyen bölümlerde kullanmanızı tavsiye ediyorum. Oyunda başarılı olmak için rakibinize yerden tekme ve yumrukla saldırmalısınız. Ayrıca enerjinizin azaldığını hissettiğiniz anda adamınızı dinlendirin.

Oyunda yapabileceğiniz joystick hareketleri de şöyle:

* Joystick sol: Sol tarafa ilerleme.
* Joystick sağ: Sağ tarafa ilerleme.
* Joystick yukarı: Adamınızı yaratığa dönüştürme.
* Joysitck aşağı: Adamınızı dinlendirme.
* Joystick sol + ateş: Sola yumruk.

* Joystick sağ + ateş: Sağa yumruk.

* Joystick sağ + aşağı: Sağa yuvarlanma.

* Joystick sol + aşağı: Sola yuvarlanma.

* Joystick sol + yukarı: Sola zıplama.

* Joystick sağ + yukarı: Sağa zıplama.

* Joystick sol + yukarı + ateş: Sola tekme.

* Joystick sağ + yukarı + ateş: Sağa tekme.

* Joystick sol + aşağı + ateş: Sola yerden vuruş.

* Joysitck sağ + aşağı + ateş: Yerden vuruş

Klavyeden kullanacağınız tuşlar:

(P).....PAUSE (Oyunu durdurma)

(RETURUN)....ABORT (Oyunu tekrar başlatma).

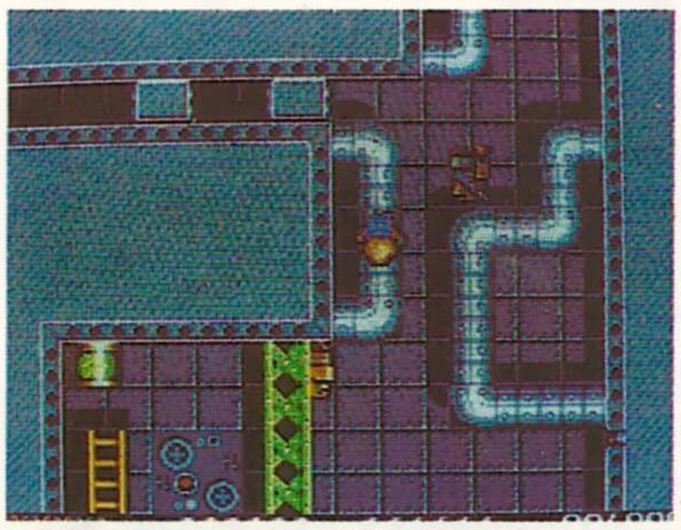
Adamınızın hareketleri çok iyi animate edilmiş, ayrıca joystick'i hareket ettirmediğiniz zaman adamınızın selam vermesi, ayakkabılarını bağlaması, ölürken kafasını eline alması oyuna ayrı bir espri katmış. Yapılan karate hareketleri de gerçeğe çok yakın. Bu dövüş hareketleri, güzel ses efektleri ile süslenince ortaya daha da güzel bir kombinasyon çıkıyor.

Genel açıdan zevkii ve ilginç bir karate oyunu, bu tür oyunları seven arkadaşların bir müddet sıkılmadan oynayacaklarını tahmin ediyorum.

Grafik	: 75
Ses	: 80
Oynanabilirlik	: 80
Genel	: 74

RICK DANGEROUS 2

Uğur Özyılmazel



Korkusuz kahraman Rick tekrar karşınızda. Yine maceraya koşup tehlikeli yerler keşfetmeye var mısınız? Hazırsanız hemen RICK DANGEROUS disketini bilgisayınıza takın ve bu mükemmel oyunu oynayın.

Geçen sene bizi oldukça uğraştıran Rick yine bilgisayarlarınızda. Oyunumuzda tekrar Londra'yı kurtaracağız. Ama bu sefer Almanlardan değil uzaylı yaratıklarının elinden. Oyunun bu bölümü için bilim-kurgu türünde yeni kademeler ve düşmanlar dizayn edilmiş. Rick Dangerous'un eski silahı bile lazer silahı olmuş. Ayrıca kahramanımız Rick pelerinli süper kahramanlara benzemiş. Haydi hayırlısı diyerek oyunumuza başlayalım. Değişik bir konuya benziyor.

Uzaylılar tarafından istila edilmiş Londra'yı kurtarmak sıze düşüyor. Birincisindeki gibi bir çok tuzak ve benzeri hareketler burada da var. Ama bu bölüme, yeni olarak çok değişik karakterler ve tuzaklar eklenmiş. Mesela odalarda bizi bazı silahları durduran ve asansörleri çalıştıran düğmeler var. Artık bombaları kendimizden uzaklara da atabiliyoruz. Bildiğiniz gibi birincisindeki Rick ölürken komik bir çığlık atarak zıplayarak ekrandan uzaklaşıyordu. RICK DANGEROUS 2'de bu ölüm sahnesinin daha güzeli var. Bu kadarlık kısa bir bilgiden sonra oyunumuza başlayabiliriz.

Oyunun açılış resminde space'e basarsanız oyunu siyah beyaz televizyondaymış gibi oyarsınız ayrıca oyuna istediğiniz dört kademeden de başlayabilirsiniz. Seçim size kalmış.

Oyunumuz tipik bir platform oyunu. Önümüze çıkan odaları zıplayarak, koşarak ve merdivenlerden çıkarak geçebiliyoruz. Bu oyunda da

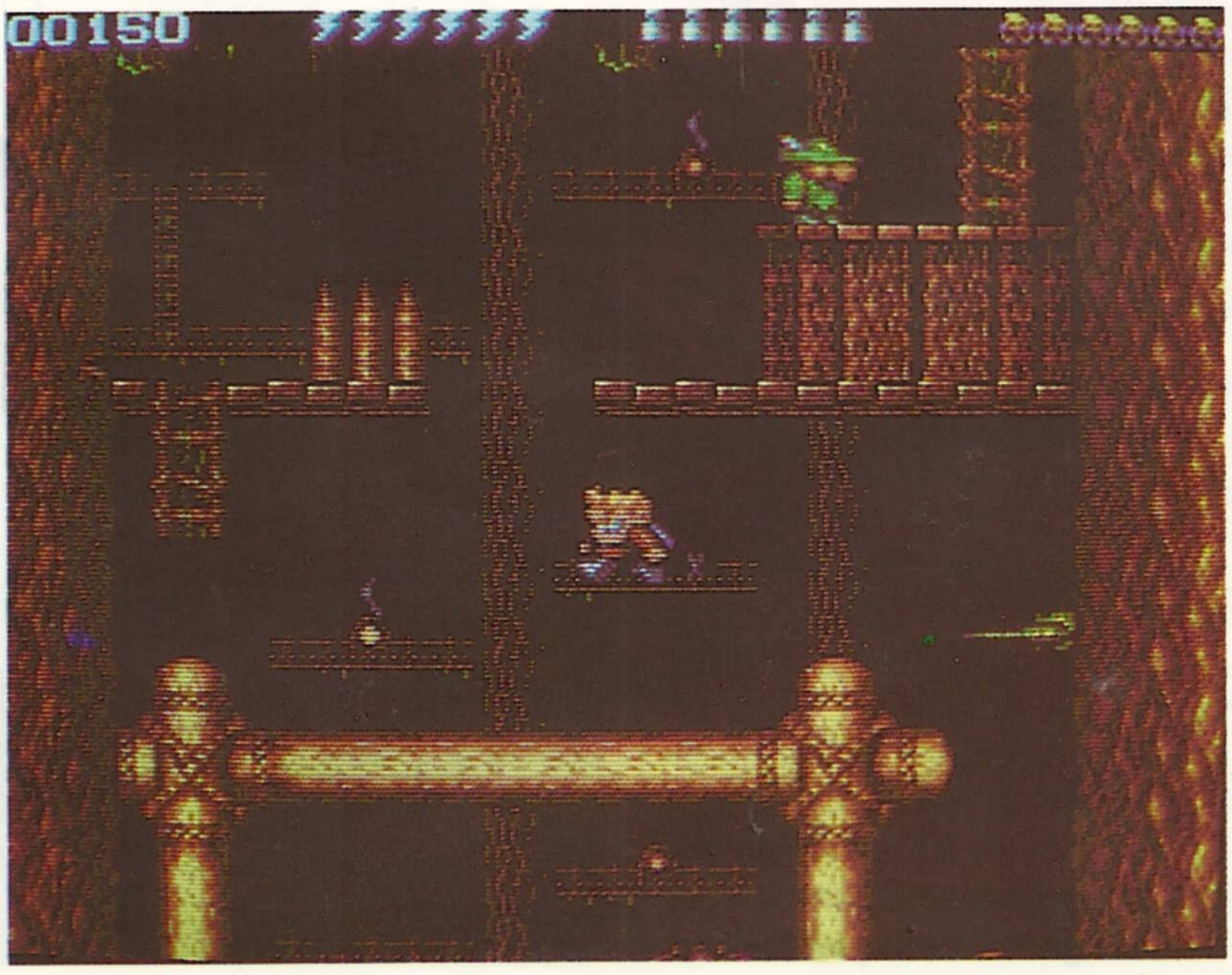
amacınız son odaya kadar ilerleyebilmek. Rick yanında iki tür silah taşıyabiliyor. Bunlardan birincisi lazer tabancası. Bu silahı kullanmak için joystick ateş düğmesine basarak joystick'i yukarı itin. Öteki silah ise bomba. Kapıları açmak ve bazı engelleri yok etmek için bu silahı kullanıyoruz. Bombayı kullanmak isterseniz joystick ateş düğmesine basarak joystick'i aşağıya çekin. Eğer bombayı kendinizden uzağa atmak istiyorsanız joystick ateş düğmesine basarak joystick'i aşağıya çapraza çekin. Oyunda girdiğiniz odalarda düğmeler varsa bir ok işaretiyle size bu bildiriliyor. Düğmelere basmak için düğmenin önüne gelerek ateş'e basıp joystick'i yana çekin. Yürüyerek geçemediğiniz yerlerden sürünerek de geçebilirsiniz.

Oyun esnasında toplayacağınız bazı kutular size fazladan bomba, mermi ve hak kazandırır. Oldukça zor olan RICK DANGEROUS 2 sizi terletecek. Oyundaki bazı başa dönüşler sizi sıkacaktır. Özellikle bir çok yerde tuzaklarla karşılaşacasınız. Odalara girer girmez robotları ve düşmanları temizleyin.

Genel açıdan çok zevkli bir oyun. alınması gereken süper bir platform oyunu. Yeni Amigacılar bu oyunu bilmiyorsa bu oyunun ilk bölümünü de alabilirler. Hatta alırsanız oyunu daha rahat oynarsınız. Başarılar.

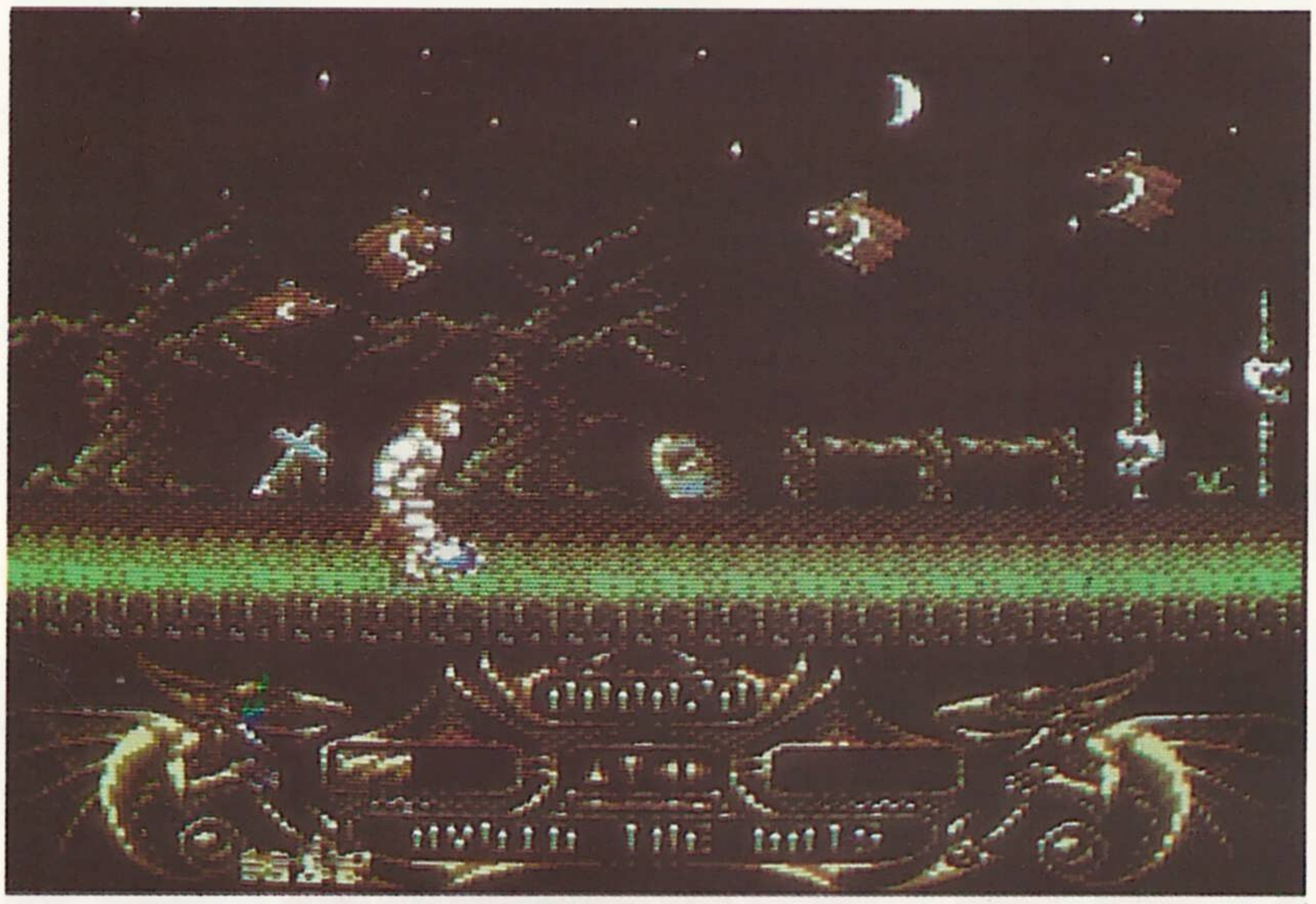
AMIGA HIT / 512K

GRAFİK : 8 KURGU : 9
SES : 7 GENEL : 9
OYNANABİLİRLİK : 10

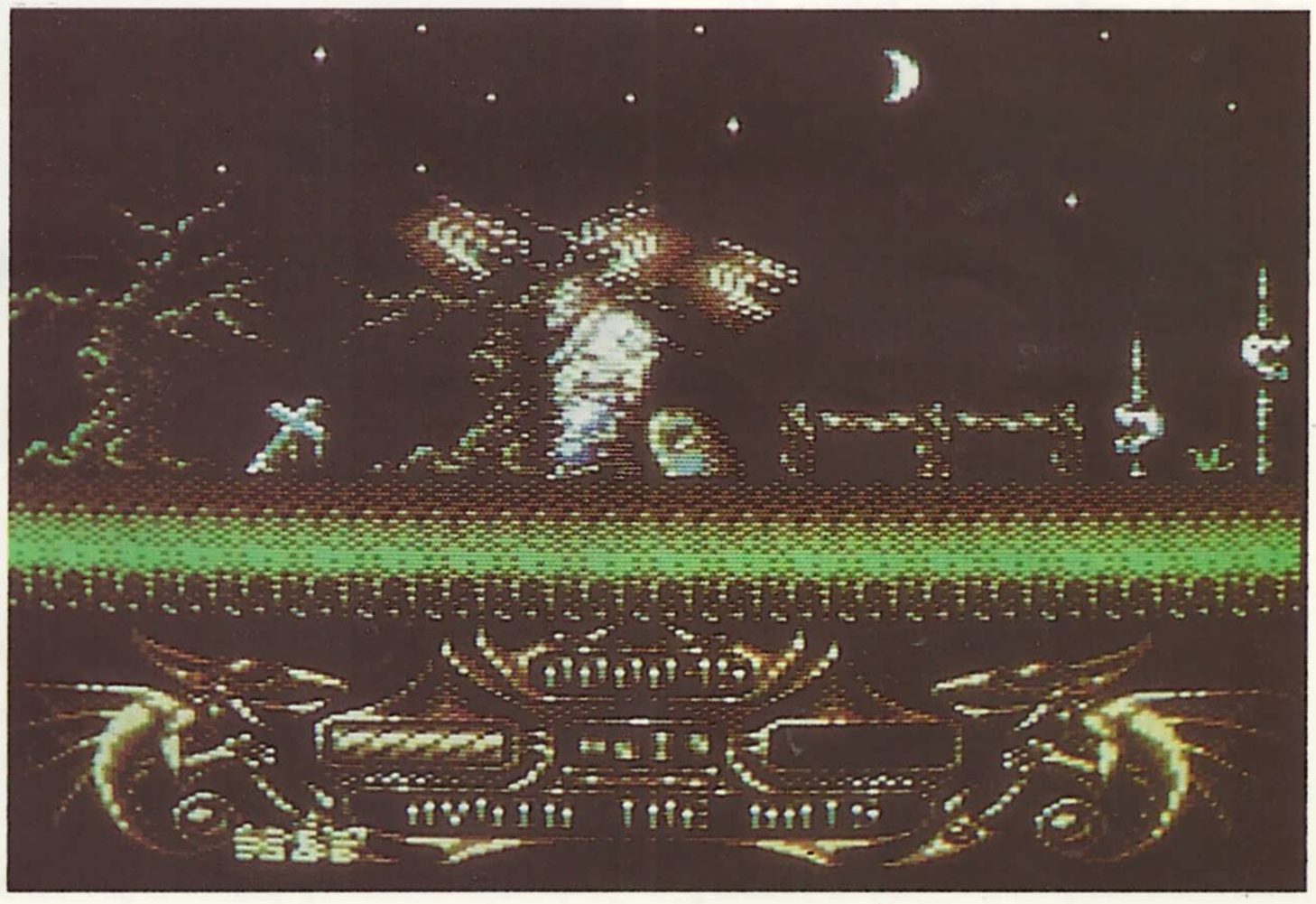


DEMON'S KISS

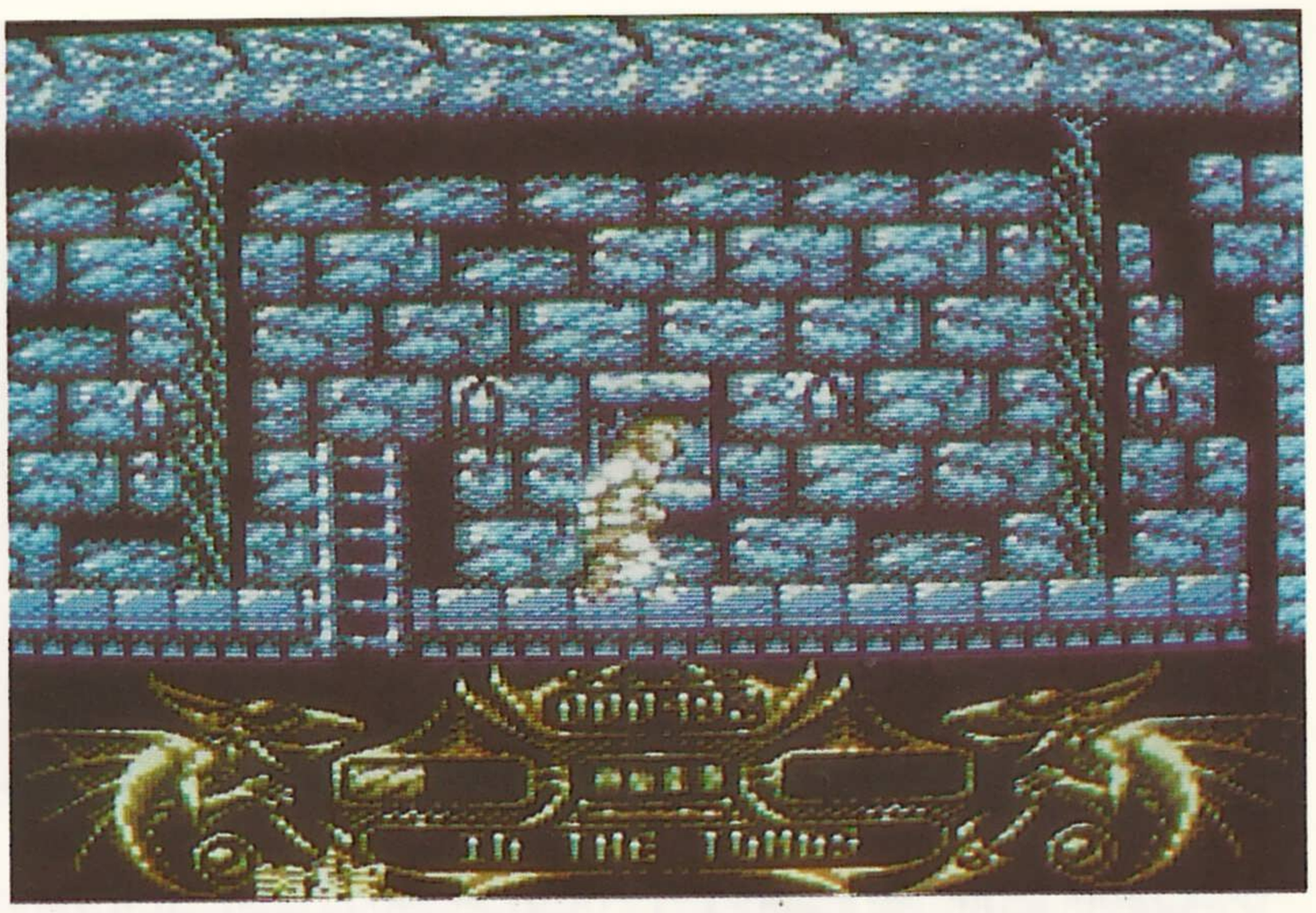
Mehmet Tokgöz



"İşte, yeni bir odaya daha geldim, oda ne ben bu odaya daha önce gelmemişmiydim? Bu tuzakta neyin nesi? Aşağıya düşüyorum! AAAAH". Biraz önce söylediğim sözleri herhangi birisi "Demon's Kiss" oynarken duyabiliriz. Oyun tam bir arcade-adventure ama bulunduğumuz yerlerin karışıklığı ve zorluğu nedeniyle oyunu labirent türüne de sokabiliriz. Oyunun amacı kötü yürekli bir Harpia mitolojideki yarısı kuş, yarısı kadın olan kötü varlık) tarafından hapsedilen sevgilimiz Alicia'yı kurtarmak. Bunu yapmak oldukça zor, çünkü sevgilimizin hepsedildiği şato hem labirent gibi, hem türlü türlü tuzaklar içeriyor ve bunların üstüne şatoda bir sürü gardiyan var. Oyun boyunca karşınıza dört tip düşman çıkacak; bunlar: fareler, yarasalar, garip bir yaratık olan gardiyan ve aynen size benzeyen bir gardiyan. Oyunun müziği çok güzel, grafikleri oldukça iyi ama back groundları için söylenecek tek bir şey var mükemmel. Oyun boyunca size gerekecek şeyler biraz zekâ, hızlı refleksler ve bu yazı. Size yardımcı olacak silahınız ise bir topuz, ama bu topuz sıradan bir topuz değil, eğer topuzunuzla öne doğru hamle yapıp, bu pozisyonda biraz beklerseniz topuzunuzun başı uçacak ve düşmanınıza çarpıp geri gelecektir. Oyun boyunca bazı yerleri açmak zorunda kalacağız, bunun için bir sürü anahtar toplamak zorundayız. Her yerde kapılar, gardiyanları öldürünce açılıyor ama tıkalı olan merdivenleri (bu merdivenleri mutlaka açmamız lazım) daha önce söylediğim gibi anahtar toplayarak açmalıyız. Oyunda "G" tuşu pause işlevini görür, oyuna yeniden başlamak için "U" tuşunu kullanmalıyız. Oyuna yarasaların arasında ve güzel bir müzik eşliğinde başlıyoruz. Buradan sola gidip gardiyanı öldürün, onunla yakından dövüşmeyin, uzaktan topuzunuzun ucunu kullanarak onu öldürün. Onu öldürünce açılan kapıdan içeri gidip aşağıya inen yolu izlersek ilk anahtarı buluruz, anahtarı almak için ona dokunmamız yeterli anahtarı aldıktan sonra yarasaların olduğu yerden sağa gitmemiz gerekiyor. Sağa gidip aşağıya inince sarı bir kask şeklinde olan yer göstericiyi (belirticiyi) alın. Bu alet bize çok lazım olacak. Sonra yukarı çıkıp sağa doğru devam ettiğinizde eğer yer göstericiyi aldıysak buradaki yazıların üstünde hep dönüp duran dört tane ok durup size sırasıyla gideceğiniz yeri gösterecek. Burayı geçince yine farelerin arasına çıkıyoruz. Evet sonraları oyun bu şekilde devam ediyor. Ama sonraları ortaya tuzaklar çıkıyor, tuzaklar genellikle ağızlarından ateş çıkan iki yaratığın arasında



bulunuyor, eğer bunların arasından yürürseniz zemin çöküyor ve ya kazıkların ya da bir gardiyanın bulunduğu ekrana düşüyoruz. Oyunda sıkışınca ya da yolu bulamayınca her yeri dolaşın mutlaka çevrede bir çıkış ya da bir anahtar vardır. İlerledikçe back groundlar daha da güzelleşiyor. Oyunda mutfağa girip enerjinizi çoğaltabilirsiniz. Evet benim anlattıklarımı yapıp, biraz dikkatli oynamışsanız sonuca ulaşan ve en üste giden merdiveni bulup açmış olmanız lazım. Yukarı çıkınca, bir bakıyoruz ki sonunda Alicia'yı bulduk, durun, biraz bekleyin bu bir son ekran değil, Alicia meğerse gerçek Alicia değil, Alicia kılığına girmiş Harpia'ymış. Harpia uçmaya başlayacak ve havada uçarak attığı ateş toplarıyla size saldıracaktır. Burada devamlı hareket edin ve topuzunuzun başının uçma özelliğini kullanın. Harpia ölünce başı kopuyor ve



başsız gövdesi yere düşüyor. Oyunun ne yazık ki bir son ekranı yok. Ama oyun boyunca olan grafikler, oyunun sürükleyiciliği ve güzel müziği oyunun bu eksikliğini kapıyor ve oyunu çok güzel yapmaya yetiyor da artıyor. Eğer bu nitelikli oyun yerine ucuz ve kalitesiz piyasa oyunlarını tercih ediyorsanız, o başka tabii. Yeni bir oyunda görüşmek üzere.

Oyunun değerlendirmesi:

Grafik : 8
Ses : 9
Zorluk : 7
Kurgu : 8
Genel : 8

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Mehmet Vasfi Gürmen

Eminim ki bu habere çok sevineceksiniz? Piyasaya, adı "International Soccer Challenge" olan çok yeni ve çok zevkli bir oyun çıktı. Bu, normal, kolay bir futbol oyunu. Fakat yine de aydınlanması gereken bazı noktalar var.

1- "Load Saved Game" ile daha önceden save ettiğiniz oyunu yüklersiniz ve kaldığınız yerden maçlara devam edersiniz.

2- "World Cup" ile dünya kupası maçlarına katılırsınız.

3- "Süper League" ile futbol ligine katılırsınız. Burada sizin takımınız ligdeki diğer takımlarla karşılaşır ve her maçı kazandığınızda, puan tablosunda, takımınız, bir bir yukarıya doğru yükselir.

4- "Practice Session" ile antrenman yaparsınız. Bu komutu seçince, karşınıza 6 ayrı seçenek daha çıkar:

1- "Passing" ile pas verme çalışmaları yaparsınız. İlk çalışmayı tamamlayınca "space" tuşuna basarak, ikinci pozisyona geçersiniz. bu "Passing" antrenmanında, topa vuruş kuvvetini ayarlamayı ve topa falso aldırmayı öğrenirsiniz.

2- "Penalty Kick" ile penaltı atışları çalışırsınız. Burada rahat gol atmak için sadece ateş düğmesine basmanız yeterli.

3- "Goalkeeping" ile penaltı atışlarına kalecilik yaparsınız. Burada, karşı takımdan bir oyuncu, size penaltı çeker. Siz de gol yememek için topun geldiği yönü dikkatlice izleyip joystick'i o yöne çekmelisiniz. Eğer top sizin çok uzağınıza gidiyorsa ateş düğmesine basarak, joystick'i o yöne çekmelisiniz.

4- "Corner Left" ile kalenin sol tarafından korner atışı kullanırsınız. Eğer atışı kullanırken, elinizi ateşte ne kadar basılı tutarsanız top o kadar hızlı ve havadan gider.

5- "Corner Right" ile kalenin sağ tarafından korner atışı kullanırsınız. Burada da bir yukarıda belirttiğim madde geçerlidir.

6- "Exit Practice" ile antrenmanları bitirip ana menüye geri dönersiniz.

Oyun tek kişilik oynanabiliyor. Ama siz iki kişilik oynamak istiyorsanız maçların yarısını (ilk devrenin sonuna kadar) siz, yarısını da arkadaşınız oynayabilir. Oyuna başlamadan önce isminiz isteniyor. Daha sonra maçın uzunluğunu ayarlıyorsunuz. Bir yarı, 2, 4 veya 6 dakikadan oynanabiliyor. Bundan sonra da tek bir kişiyle mi yoksa takımdaki bütün oyuncularla mı oynamak istediğinizi ayarlıyorsunuz ("Team" ve "Player" seçenekleriyle) bunu da seçtikten sonra maçın zorluğunu ayarlıyorsunuz.

Easy: Kolay bir maç için bu seçeneği seçmelisiniz.

Intermediate: Biraz daha zor bir maç için bu seçeneği seçmelisiniz.

Advanced: Bu da profesyonel bir maç için.

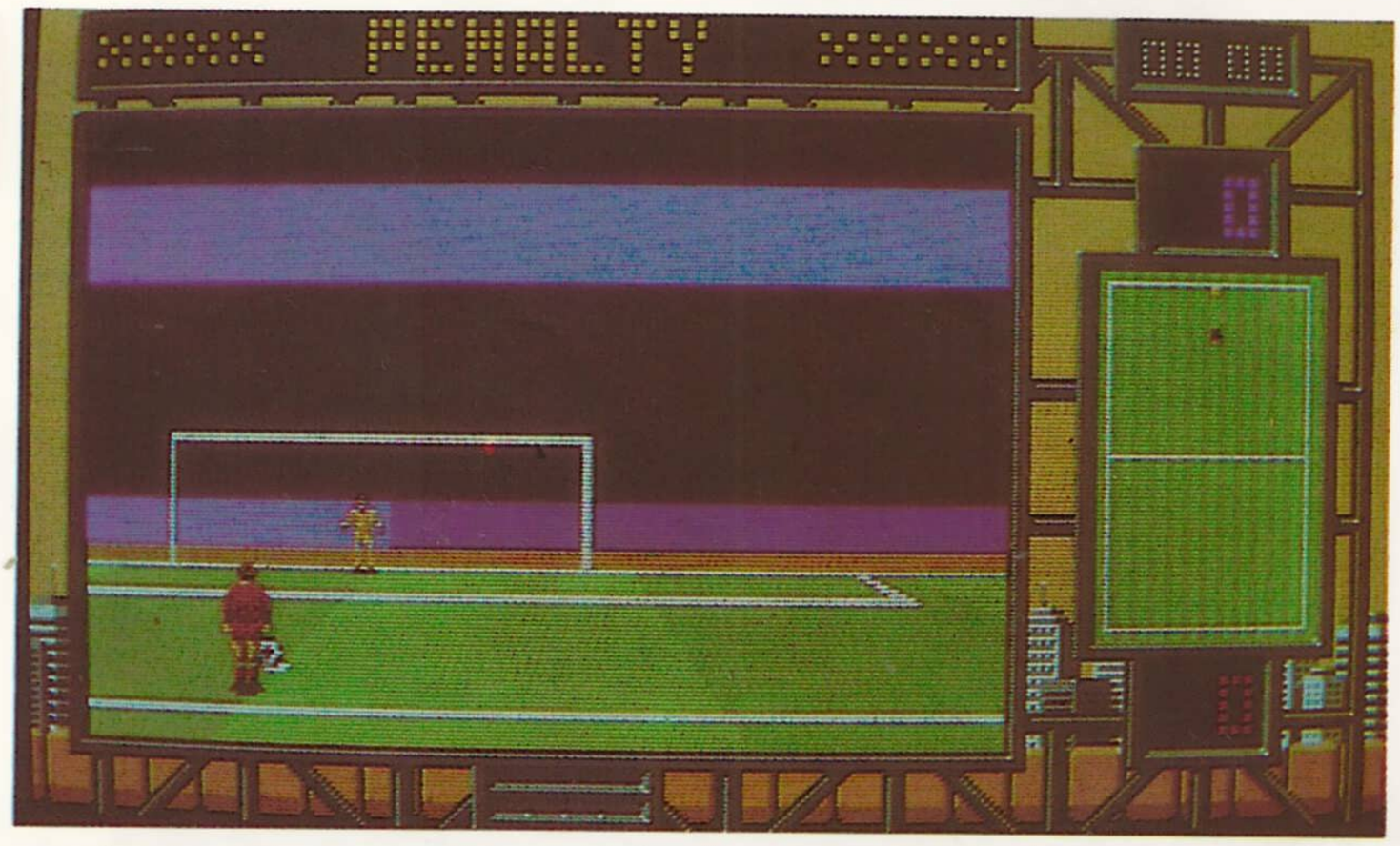
Şimdi sıra takımınızı seçmeye geldi. Burada, "Replace Team?" sorusunda "Yes" seçeneğini seçersiniz, ünlü 16 takımdan birini seçip, o takımın ismini değiştirirsiniz ve maçlarda sahaya o isimle çikarsınız. Eğer, "No" seçeneğini seçerseniz, ünlü 16 takımdan birini seçersiniz ve sahaya o takımın ismiyle çıkarsınız. "Are yo happy with your choice?" sorusuna "Yes" derseniz oyuna başlarsınız. Eğer seçtiğiniz takımın ismini ya da kendisini beğenmediniz ise "No" seçeneğini seçerek tekrar takımınızı seçersiniz.

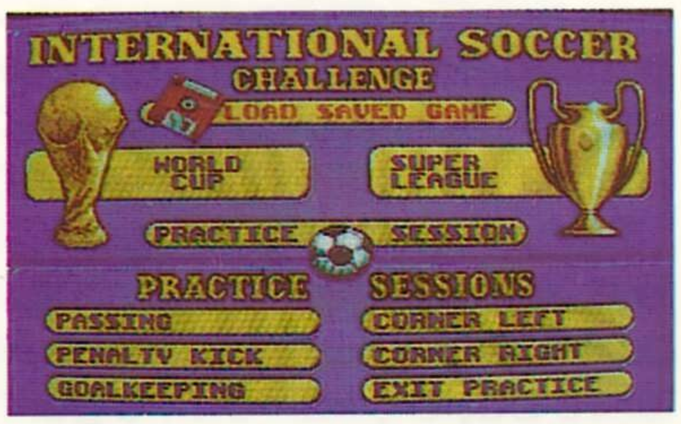
Maç sırasında, sizin adamınız, üzerinde ok işareti olan oyuncudur. Üzerinde soru işareti bulunan oyuncu ise bilgisayarın yönettiği oyuncudur. Oyun ekranının en sağ üst köşesinde zamanı görebilirsiniz. Saatin altında bir saha örneği vardır. Buradaki noktalar, sizin ve karşı takımın adamlarının yerlerini ve topun hangi oyuncuda olduğunu belirtir. Bu saha örneğinin üstünde ve altında sayı haneleri vardır. Bu hanelerden durumun kaç kaç olduğunu öğrenirsiniz. Ekranın tam altındaki çizgi ise topun kimde olduğunu belirtir. Eğer çizgi hiçbir renkte değilse top hiçbir oyuncuda değil demektir. Eğer çizgi sizin takımınızın forması renginde ise top sizin oyuncularınızdan birinde, karşı takımın forması rengide ise, top onlardan bir oyuncuda demektir.

Oyunda faul var. Fakat bu işi çoğunlukla bilgisayar yapabiliyor, sizin faul yapmanız gerçekten çok zor. Taç atışlarında, adamınız topu üç ayrı yere atabiliyor; ileri, ortaya ve geriye, Size tavsiyem, bütün taç atışlarında topu ortaya doğru atmanız. Bunlardan başka, aut, kick off ve penaltı var. Maçta, her olayı (Faul, aut, kick off, vb.) belirtmek için önce hakemin düdüğü duyuluyor, sonra da o hareketi simgeleyen bayrak görünüyor.

Her maçtan sonra, takımların puanlarını, avantajlarını, vb. gösteren puan tablosu size gösteriliyor. Bu tablodan, ligdeki yerinizi, başka takımların yerlerini, avantajlarını, vb. öğrenebilirsiniz. Ayrıca, her maçtan sonra oyunu save edebilirsiniz. Maçların başındaki demoları izlemenizi tavsiye ederim. Şimdi size birkaç sır veriyorum.

1- Adamları çalımlamak için, onların bir sağına, bir so-

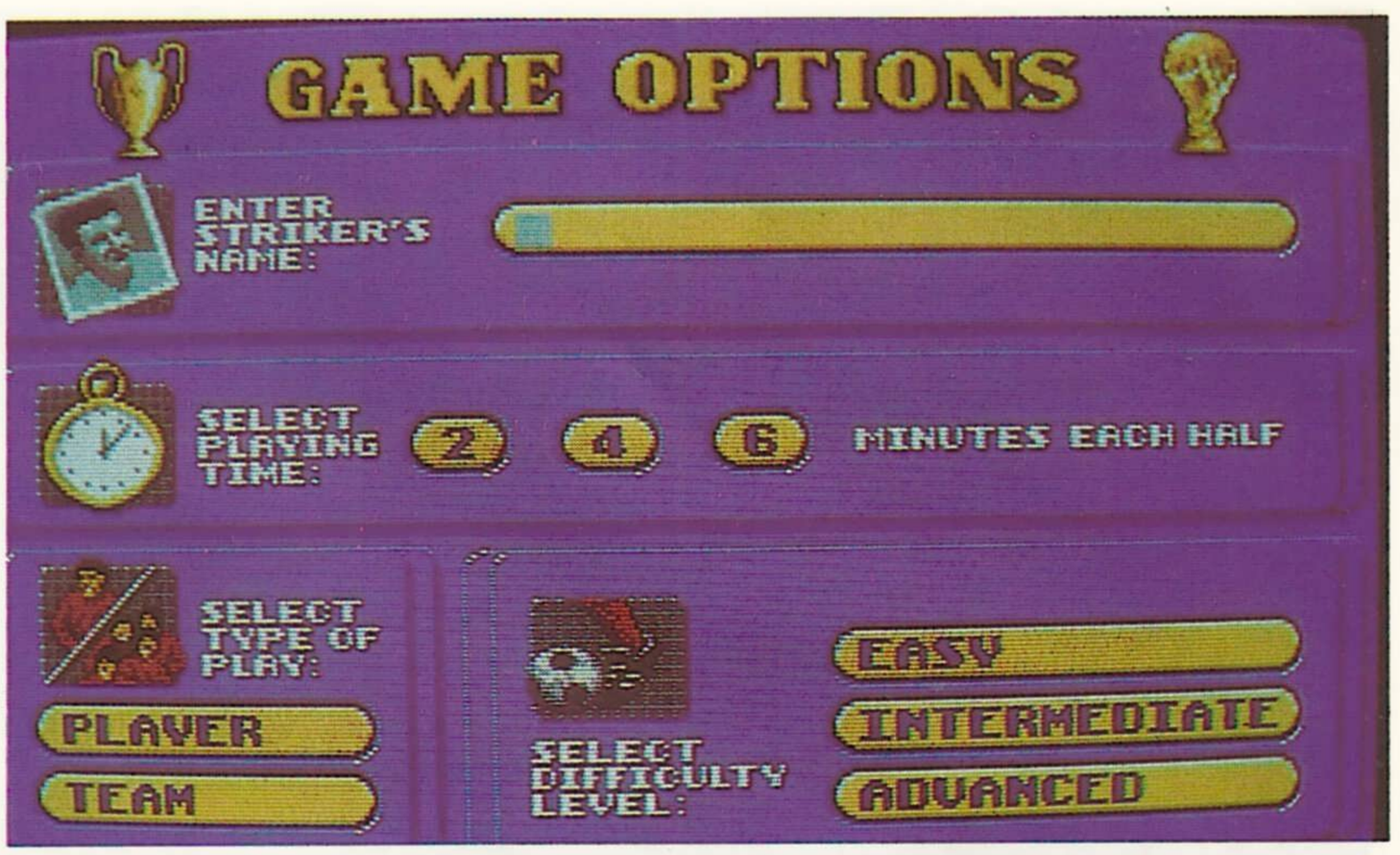




luna gidin.

2- Gol atmak için taç çizgisinin paralelinden ilerleyin, korner köşesine gelince kale içine orta yapın, topu oradaki oyuncunuza verin ve şut çekin.

3- Bilgisayarın yönettiği herhangi bir oyuncuyu siz yönetmek istiyorsanız sadece ateşe basmanız yeterli olacaktır. Otomatikman, ekran sizin takımınızdaki topa en yakın ya da topla birlikte olan oyuncuyu gösterecektir.



"International Soccer Challenge", "Kick Off" kadar güzel bir oyun olmasa da insanı "Kick Off"tan daha çok eğlendiriyor. Kolay, kolay sıkılmayacağınız bir oyun. Eğer bu oyunu üşenip de almazsanız çok büyük akılsızlık edersiniz!!!

GREMLINS 2

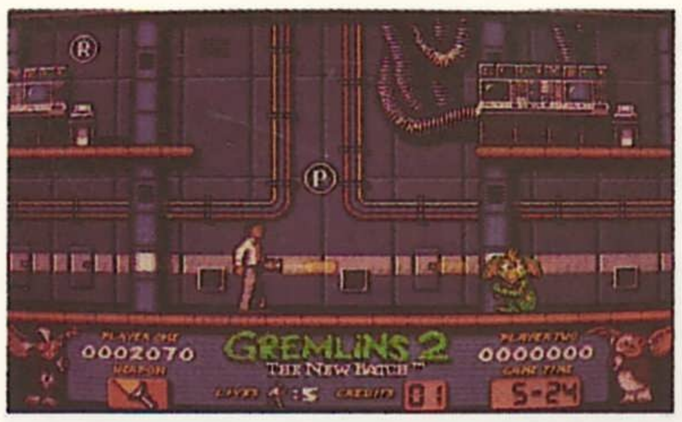
Uğur Aygün Erol

Merhaba arkadaşlar. Bu seferki oyunumuz sinemanın "Harika Çocuk" diye adlandırılan yönetmeni Steven Spielberg'in olay yaratan filmlerinden biri olan "GREMLİNS 2". Daha önce ilk bölümü çevrilen ve çok tutulan GREMLINS'in, daha sonra Spielber tarafından ikinci kez çevrildi. Bu yeni bölüm ilkine göre daha iyiydi. GREMLINS 1'in de oyunu yapılmıştı. İlk bölüm bilim-kurgudan çok korku filmi niteliğindeydi. ama GREMLINS 2 daha çok komedi ağırlıklıydı. Özellikle filmdeki komik tipler filme ayrı bir renk katmıştı.

GREMLINS 2'nin oyunu da filmi kadar ilginç ve güzel.

Hatırlayacağınız gibi filmde GREMLINS 1'in kahramanı olan Gizmo, ikinci bölümün de kahramanı. İkinci bölümü izleyen arkadaşlar hatırlayacaklar, Gizmo yaşlı bir Çinli'nin yanında yaşamaktadır. Yaşlı adam ölünce Gizmo eski arkadaşının yanına gider. Arkadaşı büyük bir firmada çalışmaktadır. Arkadaşı Gizmo'yu bir dolaba koyar ve bür süre orada kalmasını ister. Gizmo etrafı incelemek için dışarıya çıkar. Fakat daha sonra binadaki bilim adamları tarafından yakalanarak alıkoyulur. Birinci bölümünden hatırlayacağınız gibi, Gremlinlerin islanmaları gerekiyor. Aksi takdirde bunlar üremeye başlayıp insanları öldürüyorlar. Daha sonra temizleyicinin sakarlığı yüzünden Gizmo'nun üzerine su dökülür ve Gremlinler hızla üreyerek binayı işgal ederler. Bundan sonra da bütün binayı saran Gremlinlerle çetin bir mücadele başlar. İşte oyunumuz burada başlıyor.

Oyunu yüklediğimizde ilk olarak karşımıza oyunun oldukça güzel olan demosu çı-



kıyor. Daha sonraki menüden ise joystick'imizi kullanarak oyunla ilgili seçeneklerimizi ayarlıyoruz. En üstteki oyuncu sayısını, ikincisi müziğin açık mı yoksa kapalı mı olacağını, üçüncüsü de oyunun joystick'le mi yoksa klavye yardımı ile oynanacağını belirtmek için. Eğer oyunu klavye ile oynayacaksanız, dördüncü seçenekle hangi tuşların ne işe yarayacağını işaretledikten sonra en alttaki seçenekle oyunu başlatabilirsiniz.

Asansör kapısından çıktıktan sonra ikinci ekranda gremlinler üzerinize gelmeye başlıyor. Silahınız başlangıçta bir el feneri ancak oyunda ilerledikçe bumerang, frisbee gibi daha etkili silahlara sahip olma şansınız var.

Gremlinler çeşitli yollarla karşınıza çıkıyorlar. Kimisi kaykay'a binmiş, kimisi zıplayarak kimisi de sırtındaki ateşleyici ile sizi tehdit ediyorlar. En tehlikelileri ise yuvarlanarak gelenlerdir. Bunlara fazla yaklaşmadan yoğun bir şekilde ateş etmenizi tavsiye ederim. Bunların dışında makinelerin arkasından çıkarak size patlayıcılar atanlara da dikkat edin yoksa oyununuz kısa sürebilir. Dikkat etmeniz gereken diğer bir konu da dolaplar. Gerçi bunları devirdikten sonra üzerinden bir üstteki platforma geçmeniz kolaylaşır ama eğer bunların altında kalırsanız sizin için iyi olmaz.

Oyuna 7 hayat ile başlıyorsunuz ve diğer kademeye ulaşmanız için süreniz 7 dakika. Zaman limiti büyük bir engel olmasa da başlangıçta çok gibi görünen hayat sayısı oyunun zorluğuna göre bence az.

Oyun esnasında değişik yerlerde bazı harfler bulunuyor. Bunların her birinin oyuncu için çeşitli avantajları var. "L" harfini aldığınız zaman bir extra hayat, "T" harfiyle de fazladan zaman sahibi oluyorsunuz. "R" harfiyle Gizmo'dan yardım istediğiniz zaman paraşütle inerek oklar fırlatmakta.

Bütün bu zorlukları atlatıp, bölüm sonundaki asansör kapısına geldiğiniz zaman, şimdiye kadar kaşılaştıklarınız yetmiyormuş gibi kademenin en zor ekranıyla karşı karşıya kalıyorsunuz. Yapmanız gereken etraftaki Gremlinleri temizledikten sonra yukarıdaki "G" harfini alıp asansöre girmenizdir.

İkinci kademede oyun daha da zevkli bir şekil alıyor ve asansörlerle platformunuzu değiştirebiliyorsunuz. Gremlinlerin bazıları da kaykay ve diğer araçlardan vazgeçip üstünüze tabancayla ateş ediyorlar.

Sonuç olarak, güzel grafiklere ve müzik efektlerine sahip bir oyun. Özellikle filmdeki tipler ve başta çıkan Gizmo gerçekten çok iyi. ilerlemeli ve çok kademeli oyunları seviyorsanız bu oyun tam size göre. Bu kadar pozitif yöne rağmen oyunun oynanışı gerçekten zor. başta da anlattığım gibi bu oyuna 7 hak gerçekten de çok az. Eğer çelik sinirlere sahipseniz ve bilim kurgu adventurelardan hoşlanıyorsanız mutlaka GREMLINS 2'yi oynamanızı tavsiye ederim.

GRAFİK : 9
MÜZİK : 8
OYNANABİLİRLİK : 6
GENEL : 8

GREMLINS 2
THE NEW BATCH™
TM • © 1990 WARNER BROS. INC.

erle
BILGISAYAR

CLUB ELITE üyeliği sizi bekliyor. İşte sahip olacağınız avantajlardan bazıları:
* Periyodik bültenler
Bültenlerimizdeki konulardan bazıları
— Makine dili kursu — Sizlerden gelen sorulara cevaplar
— Amigadan haberler — Program açıklamaları
— Programcılık bilgileri — Çeşitli kitapların tanıtımı
— Müzik, grafik, iş programlarının açıklamaları
Ve daha bir çok bilgi
* Her ay adresinize liste
* 2500'e yakın çeşitli konularda programlar
* Amiga ile ilgili çeşitli konularda kitaplar
* Türkiye'nin ve KKTC'nin neresinde olursanız olun isteklerinizi APS ile 24 saat içerisinde ulaştırıyoruz.
Bizi telefonla arayarak veya mektupla adresinizi göndererek CLUB ELITE'a üye olabilirsiniz.
[ ] Amiganız yada IBM uyumlu iş makinanız varsa modem servisimizden yararlanabilirsiniz. Bilgi için bizi arayın.
[ ] İngilizce kullanma klavuzlu oyunlarımızın sayısı hızla artıyor. Artık programlarınızı hiç bir zorluk çekmeden kullanabileceksiniz. Dahasıda var. Bu tür programların çoğunda İngilizce klavuzun yanında TÜRKÇE klavuzda yer alıyor. Çok yakın bir zamanda AMOS ve Deluxe Paint 3.21'i hem İngilizce hem TÜRKÇE klavuzuyla alabilirsiniz.
İşte son gelen açıklamalı programlardan Bazıları:
— AMOS THE CREATOR — Vulcan — Fire Brigade
— F19 Stealth Fighter — Waterloo — Golden Path
— B.S.S Jane Seymour — F.O.F.T — Supremacy
— Legend of FAERGHAIL — Cadaver — Khalaan
[ ] AMOS; yılın programı. AMOS BASIC ile yapamayacağınız şey yok. Bu değerli programa ingilizce kullanma klavuzu eşliğinde sahip olabilirsiniz. Pek yakında AMOS'u, TÜRKÇE kullanım klavuzundan takip edebileceksiniz.
[ ] 2MB hafıza kartı bilgisayarınızın hafızasını 2.5MB'a çıkarıyor. Hafıza kartımız genişleme özelliğine sahiptir. İsterseniz 512KB kapasitede alın ileride kapasitesini arttırın. 512KB, 1MB, 1.5MB veya 2.0MB'lık dört farklı seçenek inanılmaz fiyatlarla sizleri bekliyor.
[ ] Televizyonunuzu monitör olarak kullanmak isterseniz SCART bağlantımız için bilgi isteyin.
[ ] Siyah beyaz printer fiyatına renkli printer :
STARLC200C
[ ] Her türlü intro maker ve seka source code'ları.
[ ] 400 disketlik muhteşem bir UTILITY arşivi
[ ] EXCELLENCE yazı programını ingilizce kullanma kitabı ile birlikte temin edebilirsiniz.
[ ] AMAX II: Macintosh Emulator II çıktı. Artık hard disk'inizide kullanabilir, ses özelliklerinden yararlanabilirsiniz.

CLUB ELATE Ihlamurdere Cad. No: 149 Daire-4 Beşiktaş-İstanbul Tel: 159 98 82-161 88 47

Gününde!..

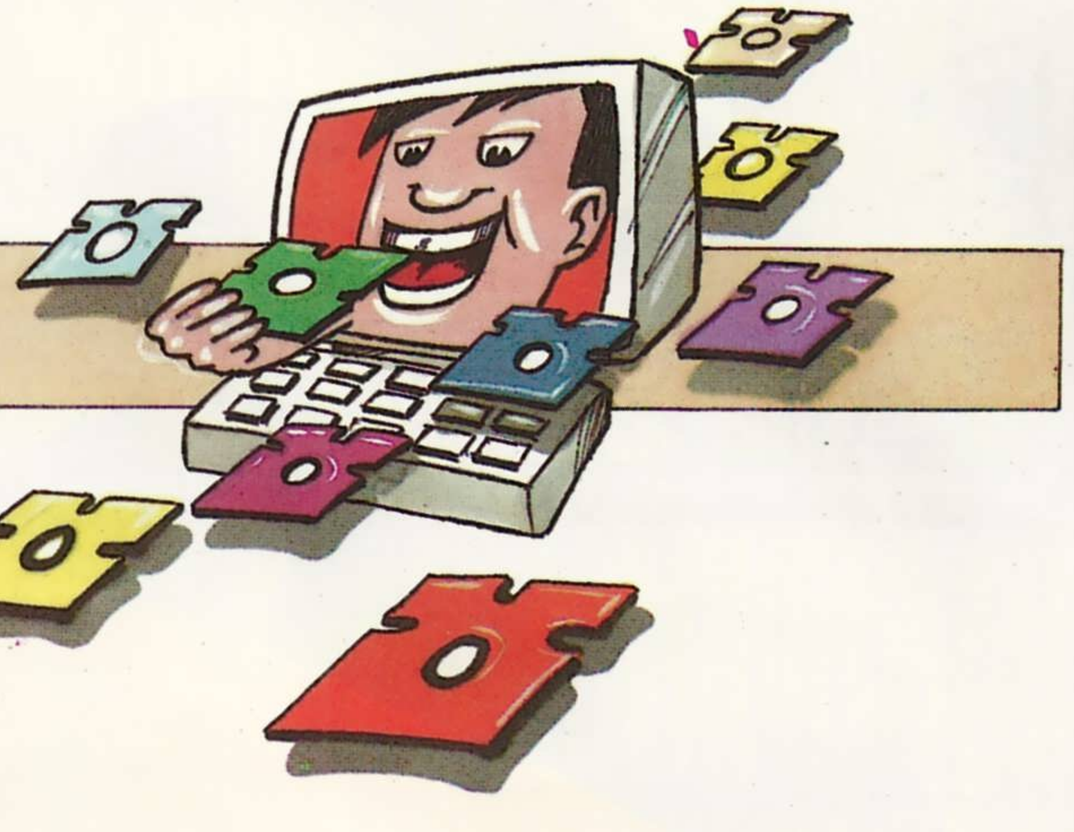
Bilgisayar tamirinde, program desteğinde, bilgisayar değişiminde sizin için en uygun ve size en yakın aşağıdaki adrestir.

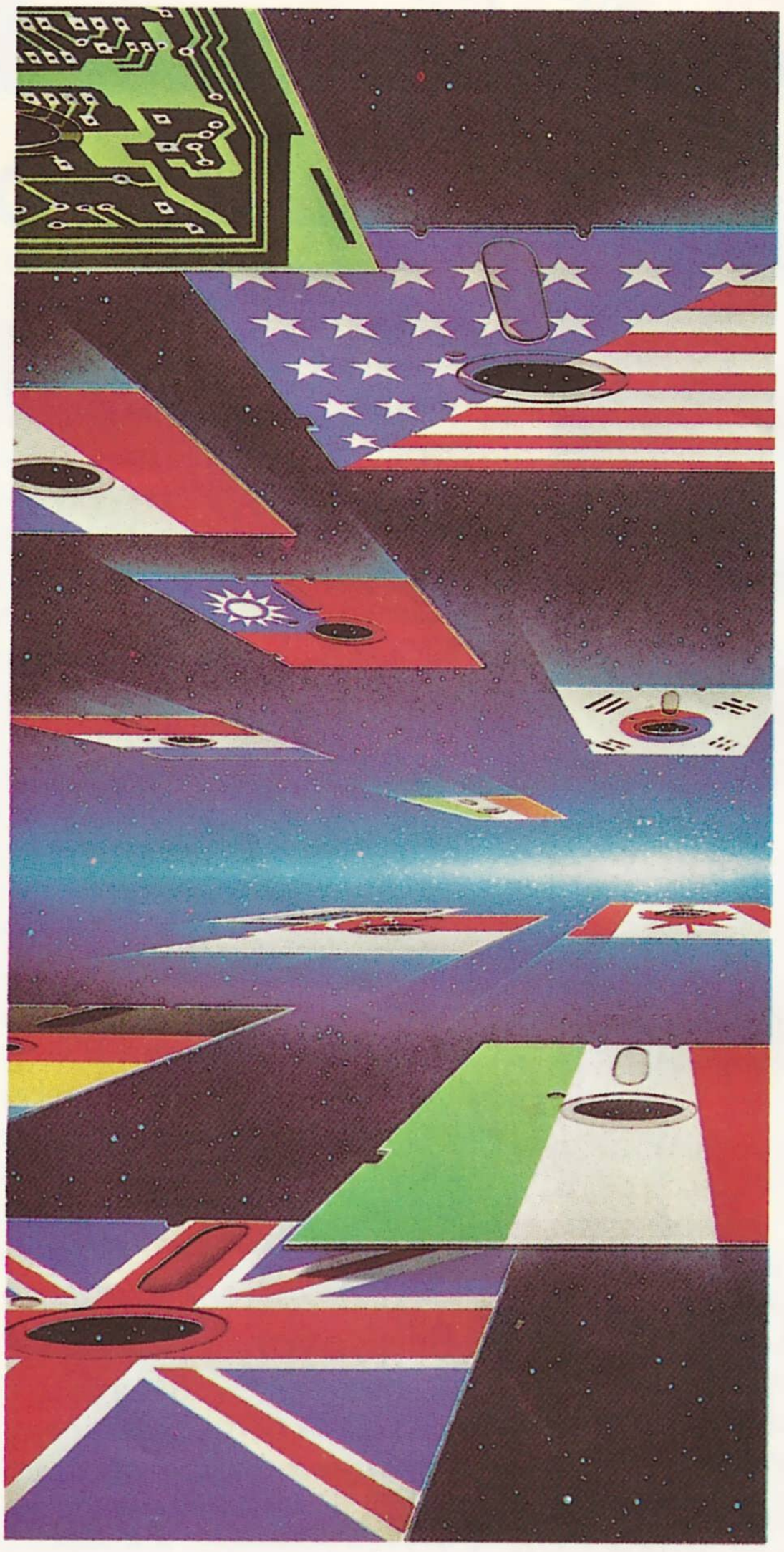
asoft Bilgisayar

Merkez: Hamidiye cad. 4.Vakıf Han Asma Kat No:11 Bahçekapı-ISTANBUL
Tel: 513 10 34 - 513 10 26 **Fax**: 513 15 17
Şube: Hamidiye cad. 4.Vakıf Han Zemin Kat No:7 Bahçekapı-ISTANBUL
Tel: 526 66 66 - 512 07 75
Teknik Servis: Salı Pazarı Sıra Mağazaları No: 49/C Tophane - ISTANBUL
Tel: 149 67 13

ECEM 511 32 86

ABUR CUBUR





Bayrak Yazıcı-$001D

Verdiğiniz herhangi bir mesajı bu program yardımıyla 8 ayrı boyda yazabilirsiniz. Normal karakter setini kullanabileceğiniz gibi 12288 adresine yükleyeceğiniz karakter setlerini de basabilecek olan bu program hemen hemen bütün printerlerle çalışır.

```
PROGRAM ADI : BAYRAK YAZICI

00010 OPEN 4,4:PRINT#4,CHR$(27);CHR$(86);
      CHR$(14):IF (PEEK(251) AND 255)=99
      THEN 50                                  <147>
00020 POKE 52,48:POKE 56,48:POKE 56334,PE
      EK(56334) AND 254:POKE 1,PEEK(1) AN
      D 251                                    <201>
00030 FOR I=0 TO 2040:POKE 12288+I,PEEK(I
      +43248):NEXT :POKE 1,PEEK(1) OR 4        <197>
00040 POKE 56334,PEEK(56334) OR 1:POKE 24
      1,99                                     <140>
00050 INPUT   "MESAJ";W$:INPUT "YUKSEKLIK";
      H:R$=  "<RVSON><10SPACE><RVSOFF>":I$=
        "<10SPACE>":SL=12288                   <122>
00060 FOR W=1 TO LEN(W$):PRINT   "<CLR>"MID
      $(W$,W,1):X=PEEK(1024) AND 255:X=X*
      8                                        <093>
00070 FOR T=7 TO 0 STEP -1:Z=(2^T):FOR Q=
      1 TO H:FOR J=7 TO 0 STEP -1              <063>
00080 IF (PEEK(SL+X+J) AND Z)=Z THEN O=0:
      FOR N=1 TO H:PRINT#4,  "<RVSON> <RVSO
      FF>  ";:NEXT N:GOTO 100                  <179>
00090 FOR N=1 TO H:PRINT#4,  "  ";:NEXT N     <123>
00100 NEXT J:PRINT#4,CHR$(141):NEXT Q,T:P
      RINT#4,CHR$(141):NEXT W                  <235>
00110 INPUT   "BASKA BIR MESAJ";A$:IF LEFT$
      (A$,1)= "E" THEN GOTO 50                 <117>
00120 CLOSE 4:END                              <078>
```

Pencereler-$001B

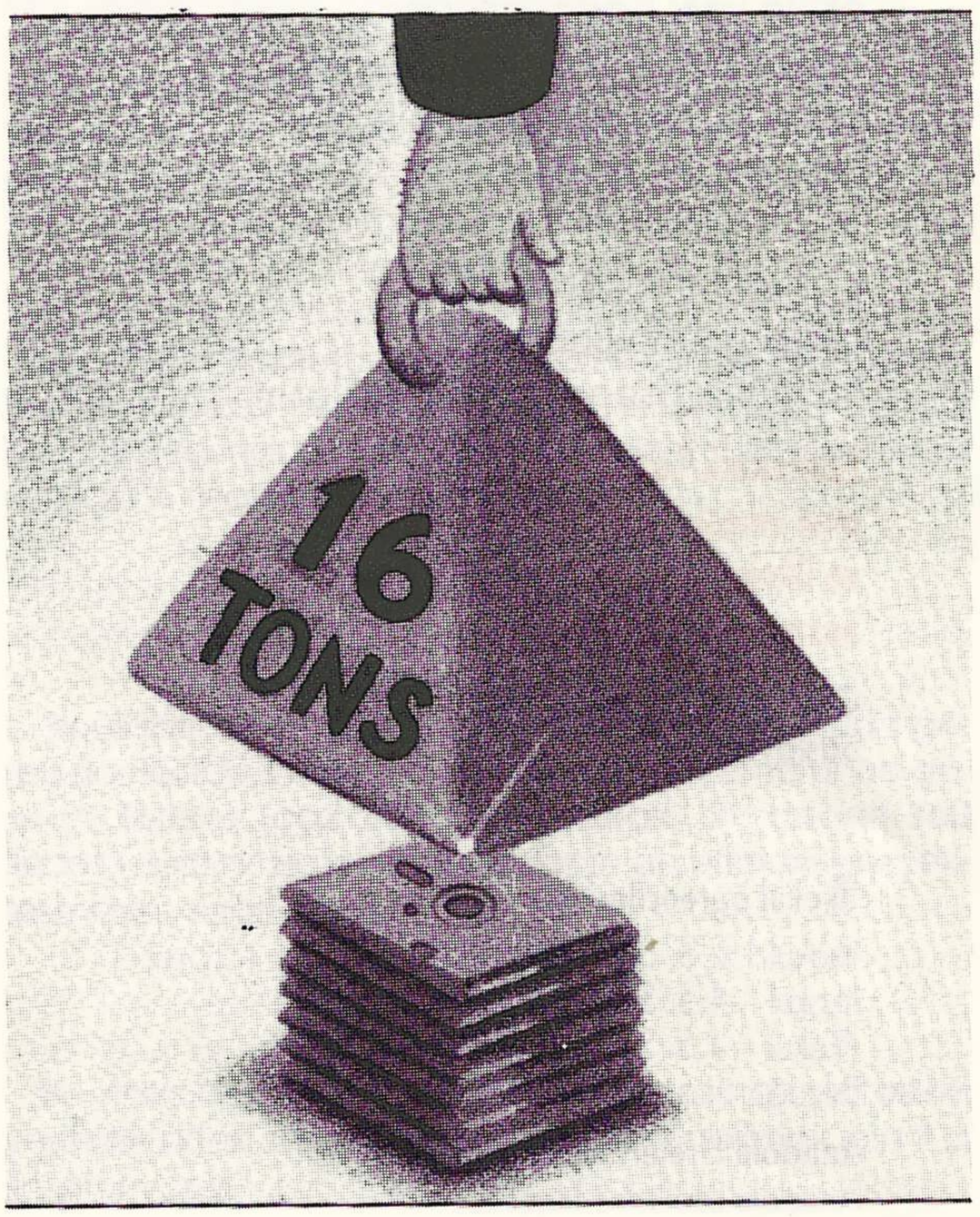
Commodore 64'ünüzde pencere açmayı hiç denemediniz mi? Bu program pencere açma işlemini sizin için gerçekleştiriyor. Programda C değişkeni yerine pencere rengini, X1 ve Y1 değişkenleri yerin pencerenin sol üst noktasının koordinatlarını ve X, Y değişkenlerinin yerine de pencere boyutlarını ve yazın ve isteklerinize uygun bir pencere elde edin.

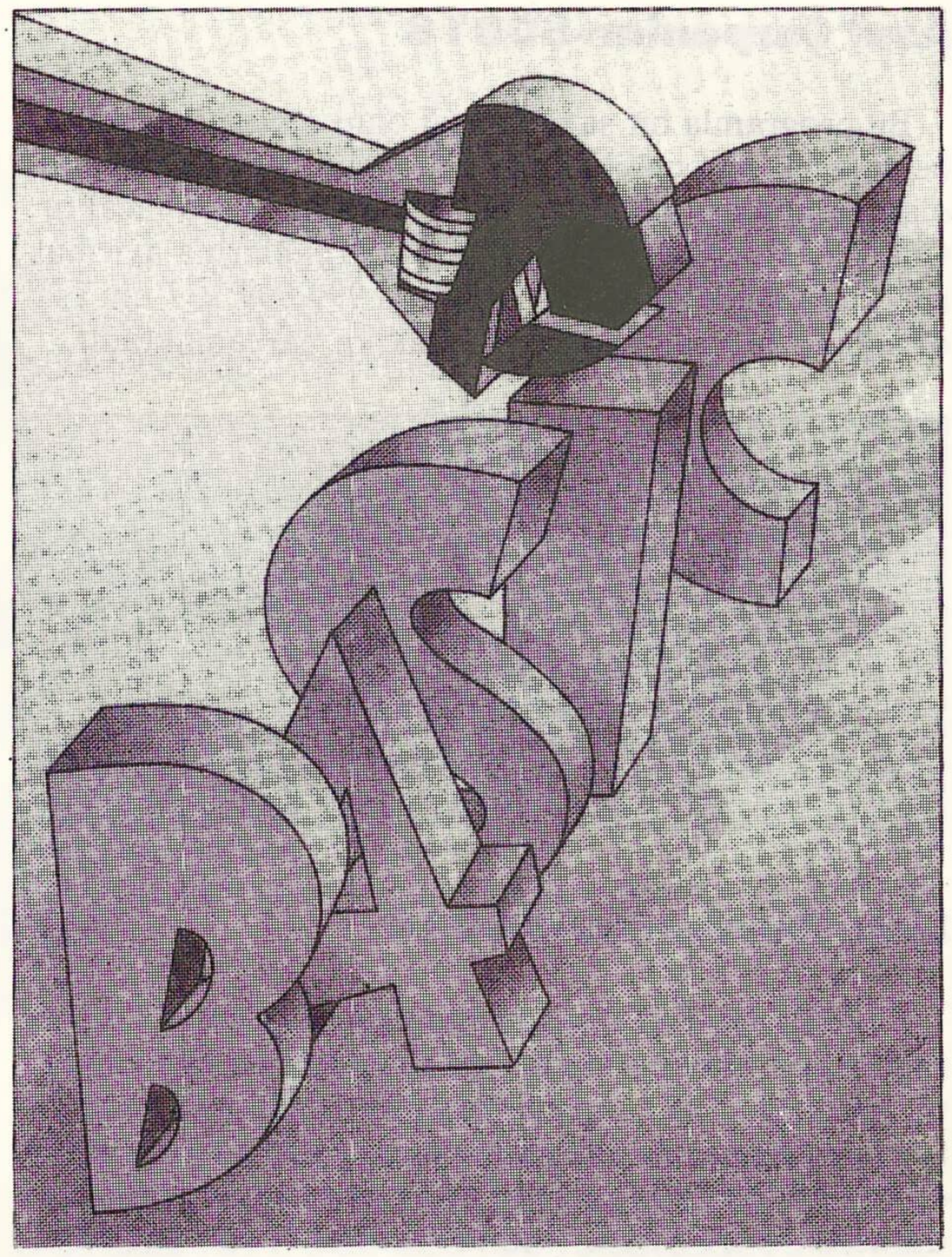
```
PROGRAM ADI : PENCERELER

00010 C=1:Y1=3:X1=5:X=5:Y=1:GOTO 5000          <118>
00020 C=C+1:Y1=Y1+2:X1=X1+3:X=X+2:Y=Y+3:I
      F C=6 THEN 5050                          <218>
05000 POKE 646,C:PRINT   "<CLR>":IF Y1=0 T
      HEN 5010                                 <217>
05005 FOR I=1 TO Y1:PRINT :NEXT                <045>
05010 PRINT TAB(X1);  "▒":FOR I=1 TO X:PRI
      NT  "▒":NEXT :PRINT "▒"                  <093>
05020 FOR I=1 TO Y:PRINT TAB(X1);  "▒";:FOR
       J=1 TO X:PRINT   " ":NEXT :PRINT "
      ▒  :NEXT                                 <196>
05030 PRINT TAB(X1)::PRINT   "▒";:FOR I=1 T
      O X:PRINT   "▒";:NEXT :PRINT "▒"         <171>
05040 PRINT   "<HOME>":GOTO 20                 <090>
05050 PRINT TAB(19)  "<CTRL-2><10DOWN>PENCE
      RENIN ":PRINT TAB(21)"ICINDE<C=7>"       <007>
```

Donmuş Kursor-$001A

Programlarınızda giriş alırken bazen kursorun tuşlarla kontrol edilmemesini istersiniz. Yani kursor hareket ettirilmemelidir. Ayrıca ekran temizleme işlemi de engellenmek istenir. Programımız bu işlemleri gerçekleştiriyor. SYS710 komutundan sonra kursorunuz donuyor ve aynı komutu tekrar verene kadar kursur tuşlarıyla kontrol edilemiyor.

```
PROGRAM ADI : DONMUS KURSOR

00010 FOR A=710 TO 758:READ B:POKE A,B:NE
      XT                                       <058>
00020 DATA 169,229,141,143,2,169               <046>
00030 DATA 2,141,144,2,173,246                 <218>
00040 DATA 2,73,1,141,246,2                    <211>
00050 DATA 208,10,169,72,141,143               <238>
00060 DATA 2,169,235,141,144,2                 <133>
00070 DATA 96,165,203,201,7,240                <025>
00080 DATA 4,201,2,208,4,169                   <218>
00090 DATA 64,133,203,76,72,235,0              <025>
```





Boşluk Temizleme-$0019

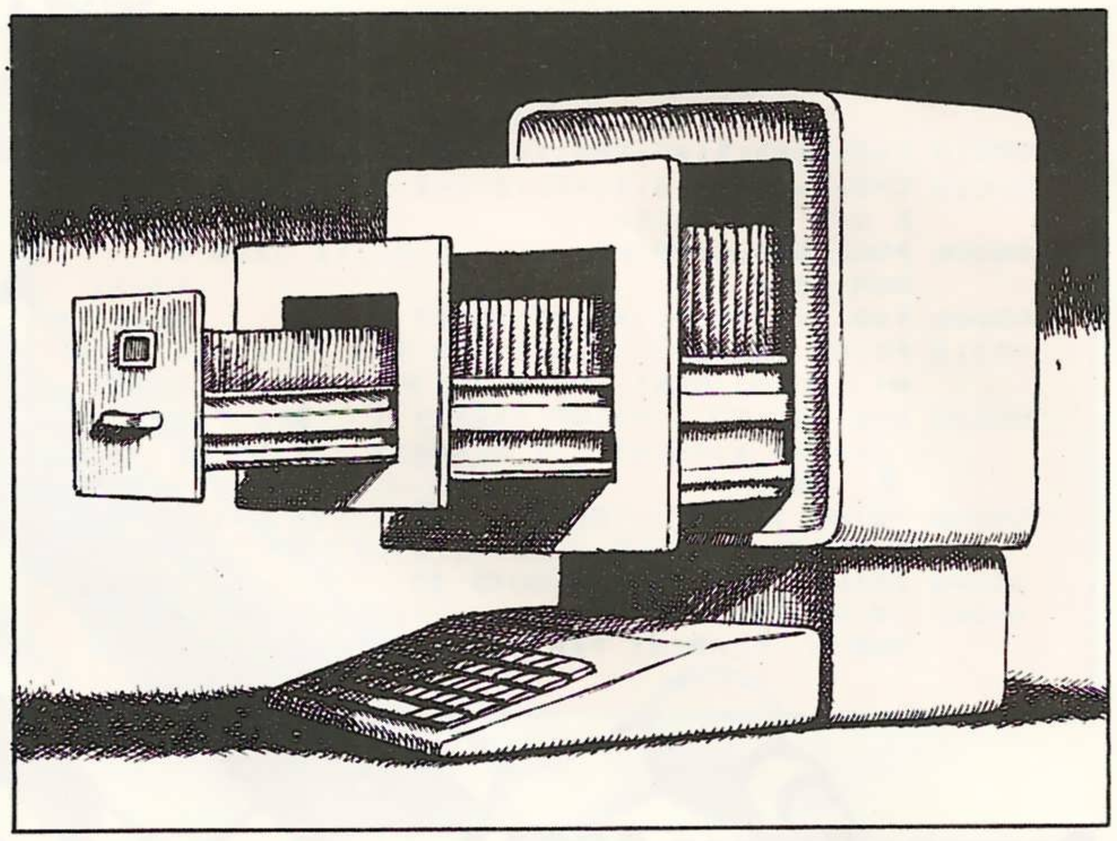
Basic'le yazılmış programlarda bazen komutlar arasında boşluklar olur ve bunlar hiç gereksiz yere hafıza yerler. Ayrıca kendinize bir şey hatırlatmak için kullandığınız REM satırlarından sonraki karakterler de boş yere hafıza tutacaklardır. İşte bu programı yazıp çalıştırdığınız zaman BASIC programınızda boş yere yazılmış olan boşluklar ve REM komutlarından sonraki karakterler silineceklerdir.

```
PROGRAM ADI : BOSLUK TEMIZLEME

00010 S=0:C=0:FOR A=49500 TO 49635:READ X
      :POKE A,X:S=S+X:C=C+1:NEXT               <007>
00020 IF C<>136 THEN PRINT   "DATA ADET HAT
      ASI  ":END                               <246>
00030 IF S<>16572 THEN PRINT   "DATA YAZIM
      HATASI  ":END                            <172>
00040 PRINT   "HAZIR. :END                     <146>
00050 DATA 76,96,193,0,169,255                 <162>
00060 DATA 133,20,133,21,173,2                 <092>
00070 DATA 3,174,3,3,141,225                   <037>
00080 DATA 193,142,226,193,169,124             <135>
00090 DATA 162,193,141,2,3,142                 <246>
00100 DATA 3,3,230,20,208,2                    <175>
00110 DATA 230,21,32,19,166,160                <087>
00120 DATA 1,177,95,240,71,200                 <224>
00130 DATA 177,95,133,20,200,177               <128>
00140 DATA 95,133,21,162,4,134                 <016>
00150 DATA 15,200,177,95,240,34                <164>
00160 DATA 201,34,208,8,165,15                 <152>
00170 DATA 73,255,133,15,169,34                <059>
00180 DATA 36,15,48,29,201,32                  <106>
00190 DATA 240,231,201,143,208,21              <166>
00200 DATA 224,4,208,5,232,157                 <219>
00210 DATA 251,1,232,202,169,0                 <158>
00220 DATA 232,157,251,1,134,11                <198>
00230 DATA 76,164,164,232,157,251              <048>
00240 DATA 1,76,153,193,173,225                <056>
00250 DATA 193,174,226,193,141,2               <254>
00260 DATA 3,142,3,3,76,116                    <076>
00270 DATA 164,108,222,255                     <064>
```

Asal Çarpanlar-$0018

Bu programla bir sayının asal olup olmadığını çok az bekleyerek öğrenebilirsiniz. Eğer sayı asal değilse asal olan çarpanları küçükten büyüğe doğru sıralanacaktır. Çok büyük sayıları çabucak asal çarpanlarına ayırmak için kullanabileceğiniz bu program 999,999,937'nin asal olduğunu bulmak sadece 6.5 dakika harcamaktadır.

```
PROGRAM ADI : ASAL CARPANLAR

00010 INPUT   "BIR SAYI GIRINIZ";SA:S=SA   <179>
00020 IF S=0 THEN END                      <054>
00030 IF S<1 OR INT(S)<>S THEN PRINT   "SAD
      ECE TAM SAYILARI KABUL EDEBILIRIM.  "
      :GOTO 10                             <015>
00040 FOR FP=2 TO SQR(S)                   <057>
00050 IF S/FP=INT(S/FP) THEN PRINT FP  "*";
      :2=1:S=S/FP:GOTO 40                  <135>
00060 NEXT :PRINT S  "=":SA:GOTO 10        <168>
```



Liste Durdurucu-$001C

C128'de No Scroll tuşuna basarak listelemeyi durdurabilirsiniz. Şimdiye kadar C64 için böyle bir olanak yoktu, yalnızca CTRL tuşuna basarak listelemeyi yavaşlatabiliyordunuz. Bu programı yazıp çalıştırdıktan sonra CTRL/S tuş kombinasyonu ile listelemeyi tamamen durdurabilir ve BOŞLUK tuşuna basarak devam edebilirsiniz.

```
PROGRAM ADI : LISTE DURDURUCU

00010 SA=49152:FOR X=SA TO SA+52:READ N:C
      K=CK+N:POKE X,N:NEXT                 <129>
00020 IF CK<>6300 THEN PRINT   "DATA SATIRL
      ARI HATALI...  ":END                 <055>
00030 SYS SA                               <070>
00040 DATA 120,169,13,141,20,3,169,192,14
      1,21,3,88,96,165,145,201,251,208     <033>
00050 DATA 27,165,197,201,13,208,21,120,1
      69,49,141,20,3,169,234,141,21,3      <149>
00060 DATA 88,165,197,201,60,208,250,32,0
      ,192,169,0,133,198,76,49,234         <153>
```


Commodore

Commodore

Klavyeye ilk kez dokunacaklar için...

Teleteknik, okul öncesi ve okula yeni başlayan için, anaokulu ve ilkokul düzeyinde, kolay kullanımlı, zeka bileyici programlar sunar.

Çocuğunuz, kardeşiniz bilgisayar kullanmaya bu eğitici programlarla başlasın.

Teleteknik/Commodore
okul öncesi, okula yeni başlayanlar ve ilkokul öğrencileri için hazır eğitim programları :

Okul öncesi ve okula yeni başlayan için :

İlkokul öğrencileri için :
İlkokul 1.2.3. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Genel Yetenek Test
Bilçağ 5. Sınıf Matematik

Anadolu Liseleri'ne hazırlananlar için :
Anadolu Liselerine Hazırlık

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

OKUR MEKTUPLARI

Bu ayki okur mektupları bölümüne genel problemlerden birini açıklamakla başlıyoruz. Commodore dergisinin abonelik işlemleri kesinlikle pul ya da ödemeli olarak yapılmamaktadır. Bunları bizden isteyip cevap almayan arkadaşlar hemen bize kızıp eleştirici mektuplar yazmak için kaleme sarılmasınlar. Abone olmak isteyen arkadaşlar hatırlayacakları gibi geçen ay yayınlanan abone kuponlarını kullanabilirler. Bu sayısı olmayan da sayfalarını kesmek istemeyen arkadaşlar sayfadaki kuponların fotokopilerini de kullanabilirler.

Şimdi de bu ayki mektuplarınıza cevap yazmaya geçiyoruz.

Amiga için ek RAM

Sayın Commodore dergisi yetkilileri, ben birkaç ay sonra AMIGA 500 almayı düşünüyorum ama bir arkadaşımın dediğine göre 512 K'yı geçen oyunlar ve programlar (AMIGA 500'de kullanılamıyormuş. Derginizde de her) AMIGA oyunun arkasından AMIGA 512 K ya da AMIGA HIT yazıyor. Arkadaşımın dediğine göre bu oyunlar AMIGA 500'de (kullanılamaz. Oynanılması için ne yapılabilir veya AMIGA 500'e ek RAM eklenebilir mi? AMIGA 500'ün hafızası ne kadar yükselebilir? Yoksa daha yüksek kapasiteli AMIGA'mı almalıyız. Bu da bize çok pahalı geliyor. Bu konuda bana yardımcı olursanız çok sevinirim. İlginize şimdiden teşekkürler.

Mahmut ARIKAN-TARSUS

Sayın Mahmut ARIKAN,

Bu konudaki merakanız çok doğal çünkü AMIGA programları her geçen gün programların tamamını yüklemeye yetmiyor, dolayısıyla eksik yüklenen programlar çalışamıyorlar. Yeni AMIGA almayı düşündüğünüze göre bu konuda biraz araştırma yapmış olmalısınız. 512 K hafızası olan AMIGA 500 için ek RAM kartları piyasada satılmaktadır. AMIGA'nıza 512 K daha ekleyen bu ek RAM kartlarını kullandığınızda bilgisayarınız 1 MB (megabayt) hafızaya sahip oluyor. Bu kartların yeni çıkan ve eskilerinden biraz daha yüksek fiyatla çıkan modelleri de mevcuttur. Bu modeller AMIGA 500'ünüzü 2.3 MB'a kadar yükseltebiliyorlar. Bu ek RAM'lerden herhangi birini kullanarak 512 K ile çalışmayan oyun ve programlarınızı kullanabilirsiniz.

Yeni Commodore'cu

Sayın Commodore dergisi yetkilileri. Derginizi hep okuyorum. Bir yıldan beri bilgisayarım var, bilgisayarımda program yapabiliyorum. Derginizi de çok beğeniyorum. Bir kitaptan bakarak program yapabiliyorum ama Basic dilini iyi bilmiyorum. Oyunlarda çok başarılıyım. Uzun programları pek sevmiyorum. Bilgisayarımı da çok seviyorum. Herneyse ben konuya geçeyim. Derginizde çoğunlukla diskte çıkan oyunlar var. Acaba kasette çıkan oyunları da yazsanız olur mu? Size iyi çalışmalar, sevgiler.

Görkem ÖZBEK

Sayın Görkem Özbek,

Commodore dergisinde yayınlanan oyunların piyasada kasette olan verisyonları da bulunmaktadır. Sizin yapacağınız bu oyunları araştırmak olacaktır. Bilgisayar hayatınızda başarılar dileriz.

Oyun Listesi

Sayın Teleteknik Yetkilileri,

İsmim Türker Çakın. 16 yaşındayım ve Zonguldak T.E.D Koleji lise 2. sınıf öğrencisiyim.

Benim küçük bir sorunum var. Çıkarmış olduğunuz Commodore dergisini bir müddet aldım. Bu dergide en ilgimi çeken bölüm de oyunların bulunduğu bölüm oldu. Fakat derginizi sürekli alma fırsatı olmadığı için oyunları izleyemedim. Eğer bana son bir yılda çıkan oyunların listesini gönderirseniz çok mutlu olacağım. Şimdiden teşekkürler.

Türker ÇAKIN

Sayın Türker Çakın,

Maalesef size istediğiniz oyun listesini gönderemiyoruz, çünkü bu bizim için çok büyük zaman kaybı olacaktır. Fakat eğer özellikle istediğiniz bir oyun varsa bu oyunun açıklamasının yayınlandığı dergiyi adresinize gönderebiliriz.

Bu ayki okur mektupları bölümümüz burada sona eriyor, hepinize bol Commodore'lu günler dileriz.

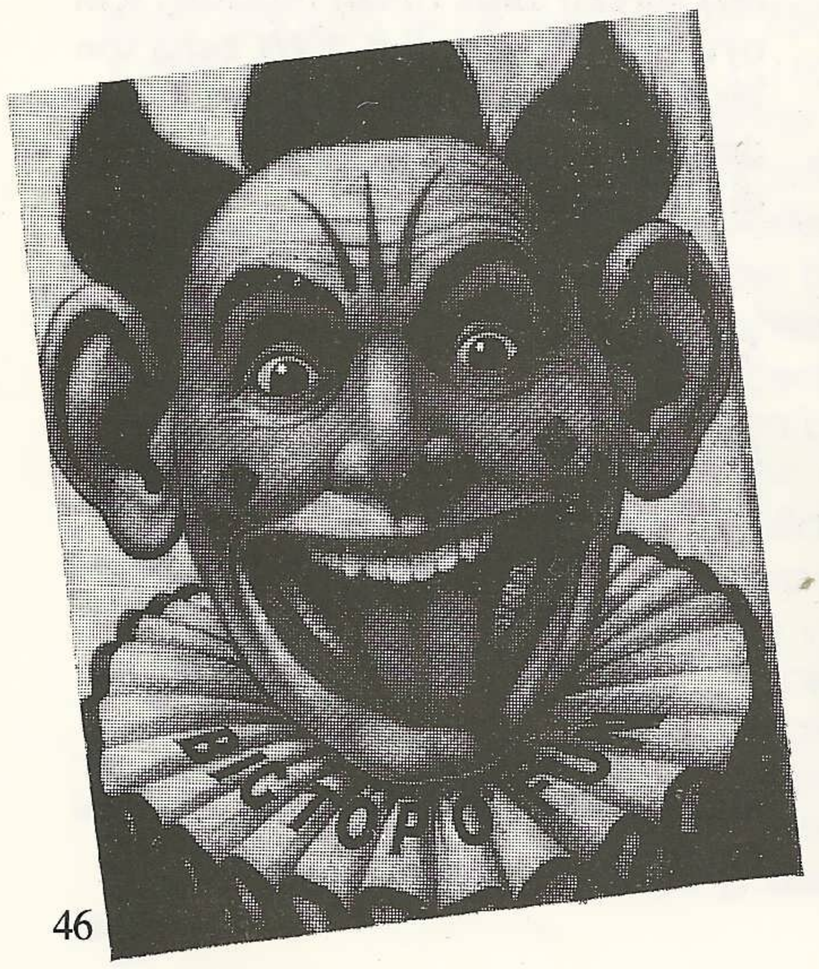
TİYOLAR VE TUZAKLAR

TUNÇ DİNDAŞ

Selam tembel oyun ustaları! Tembel diyorum çünkü bu ay da doğru düzgün mektuplar alamadım. Tekrar yazmak zorunluluğu hissediyorum. Kendi bulduğunuz, bir yerden okuduğunuz ya da sağdan soldan duyduğunuz hileleri, tiyoları ya da sorunlarınızı bize gönderirseniz size daha çok yardımcı olmaya çalışacağım. Unutmayın! Dergimizin posta kutusunun karnı aç. Mektuplarınızı bekliyor.

Bu ay da sizlere birbirinden ilginç tiyolar ve hileler buldum. Bu arada unutmadan yazmalıyım; geçen ay başlattığımız en iyiler ve en kötüler oldukça sevildi. Bu sayede oyun alımlarınızda sizi iyi biçimde yönlendirmiş olacağız. Hazırsanız başlayalım.

En son çıkan platform oyunlarından birisi olan CLOWN'O'MANIA için oldukça yararlı bir tiyo: Oyunun beşinci kademesinde rakamlı blokların üzerinden geçerek '023' yazarsa-



nız fazladan bir hak kazanırsınız. Unutmayın bu hile sadece beşinci kademe için geçerlidir.

Bir megabayt kartı olan arkadaşları severek oynadığı oyunlardan birisi olan NEWYORK WARRIORS için bir hile. Bu oldukça hoşunuza gidecek. Bildiğiniz gibi oyundaki lazer atışları sayılı. Eğer sonsuz sayıda lazer atışı yapmak isterseniz bir kez 'COMMODORE dergisini seviyorum diyerek' okumaya devam edin. Oyuna başladıktan sonra düşünmeden ateş etmeye başlayın. Bir süre sonra 'R' tuşuna bazın. Eğer oyun tekrar başa dönerse sonsuz sayıda lazeriniz olmuş olur.

Son tetris oyunlarından biri KLAX için mega bir hile. Bu hileden daha iyisi olabileceğine inanmıyorum. Oyunda bir level ilerlemek için 'TILDE' yazıp '3' tuşuna basın. Eğer son kademe olan yüzüncü kademeyi oynamak istiyorsanız yine 'TILDE' yazıp '4' tuşuna basın. Artık bu oyunu da bitirebiliyorsunuz.

Bu ay en iyi tiyo ve hileler gönderen arkadaşımız ismi CENGİZ ÇUKUROVA. Kendisine gönderdiği hileler ve uzun mektup için çok teşekkür ederim. Yeni mektuplarını bekliyorum.

ARNOLD SCHWARZENEGER'in ünlü filmi 'THE RUNNING MAN'in oyununu herkes hatırlıyordur. Bu zor oyunda sonsuz enerjiye sahip olmak istiyorsanız yüksek skor tablosuna 'DdIiSsKk' yazmanız yeterli. Dizgi esnasında olabilecek bir kazaya kurban gitmemek için açıklamasını yazmak istiyorum. Yukarıdaki kelime 'DISK' ama yazılışı biraz farklı. Bütün harfler için önce büyük sonra küçük formatını uygulayın. Örnek vermek gerekirse ilk önce büyük 'D' sonra küçük 'd'.

FROST BYTE'ta, joystick'e basmanız gereken yerde 'RETURN' tuşuna basarsanız bütün kademeleri seyredebilirsiniz,

RAINBOW ARTS'ın meşhur run'n jump türü oyunlarından HARD'N HEAVY'den bir hile. Bildiğiniz gibi HARD'n HEAVY'de çukurlara düşünce iki hak kaybediyorsunuz. Oyunun 99 hakla oynamak istiyorsanız. Son hakkınıza kadar bütün haklarınızı vurulun. Bir hakkınız kalınca zamanınız sıfıra gelinceye kadar bekleyin. Zamanınız tam sıfır olunca çukurlardan birisine atlayın. İki hak kaybedince makine şaşırıp hak sayınızı doksan dokuza çıkarır. Ama dikatli olun eğer bir hak alırsanız hak sayınız tekrar sıfıra çıkar. Onun için, doksan dokuz haktayken bir kaç hak kaybedin.

Eski ama zevkli bir oyun olan Interphase'de bir demo bölümüne girmek isterseniz, herhangi bir yerindeyken (ilk harfi büyük olmak üzere) Fenny yazın. Oyunun yazarının kendisinin adı olan bu kelimeyi yazınca oyundaki bazı cisimleri görebilir ve bunları mouse yardımıyla çevirebilirsiniz. Bu bölümden çıkmak için sağ mouse tuşuna basın.

Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) serisinden bir oyununuz veya Bard's Tale'in herhangi bir bölümüne sahipseniz şimdi vereceğimiz hile işinize yarayacaktır. Tüm karakterlerinizi silahlandırmak istersiniz herhalde. Bu işlemi gerçekleştirmek için oyunu save ettiğiniz diske ve iki tane de boş diske ihtiyacınız var. Bu iki diske 'zengin' ve 'fakir' diyelim.

Save edilmiş oyunu yükleyin ve her karakteri ayrı ayrı iki diske de kaydedin. Şimdi partinizdeki karakterlere Kar1, Kar2, Kar 3... diyelim.

Kar 1'de uzun kılıç varsa, bunu Kar2'ye verin ve Kar1'i 'fakir' diske çekin.

Kar 1'i 'zengin' diskten tekrar yükleyin ve kılıcı Kar3'e verip, bu işlemi tüm parti için gerçekleştirin.

Tüm adamlarınızda tüm silahlar olduğu zaman oyunu save edin ve işte oldu: Kuvvetli bir parti.

Bu ay alınmayacak oyunlar:

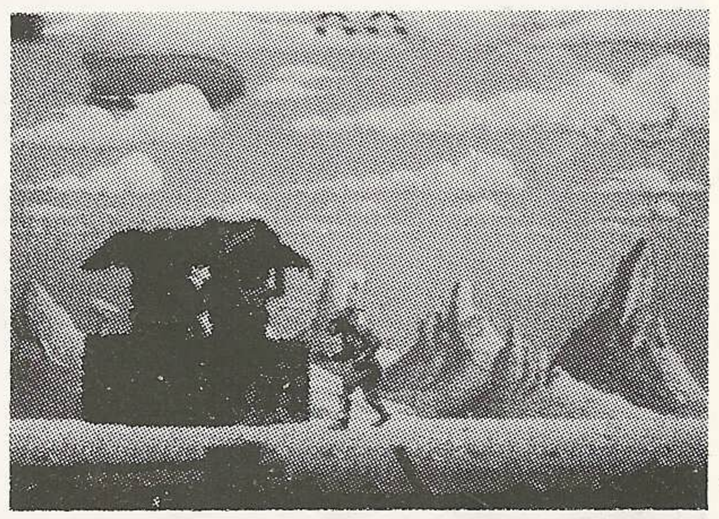
1. SOPHELIE
2. TECHNO CITY
3. YOLANDA
4. SUBBETEO

Bu aydan sonra bilgisayar dünyasındaki kısa haberleri de bu sayfalarda bulacaksınız. İşte bu ayki haberlerimiz.

* LAST NİNJA III yakında geliyor. System 3'ün meşhur oyunu 1991'in Ocak yada Şubat ayında çıkacakmış. Oyunun programını X-AMPLE grubu yapıyor.

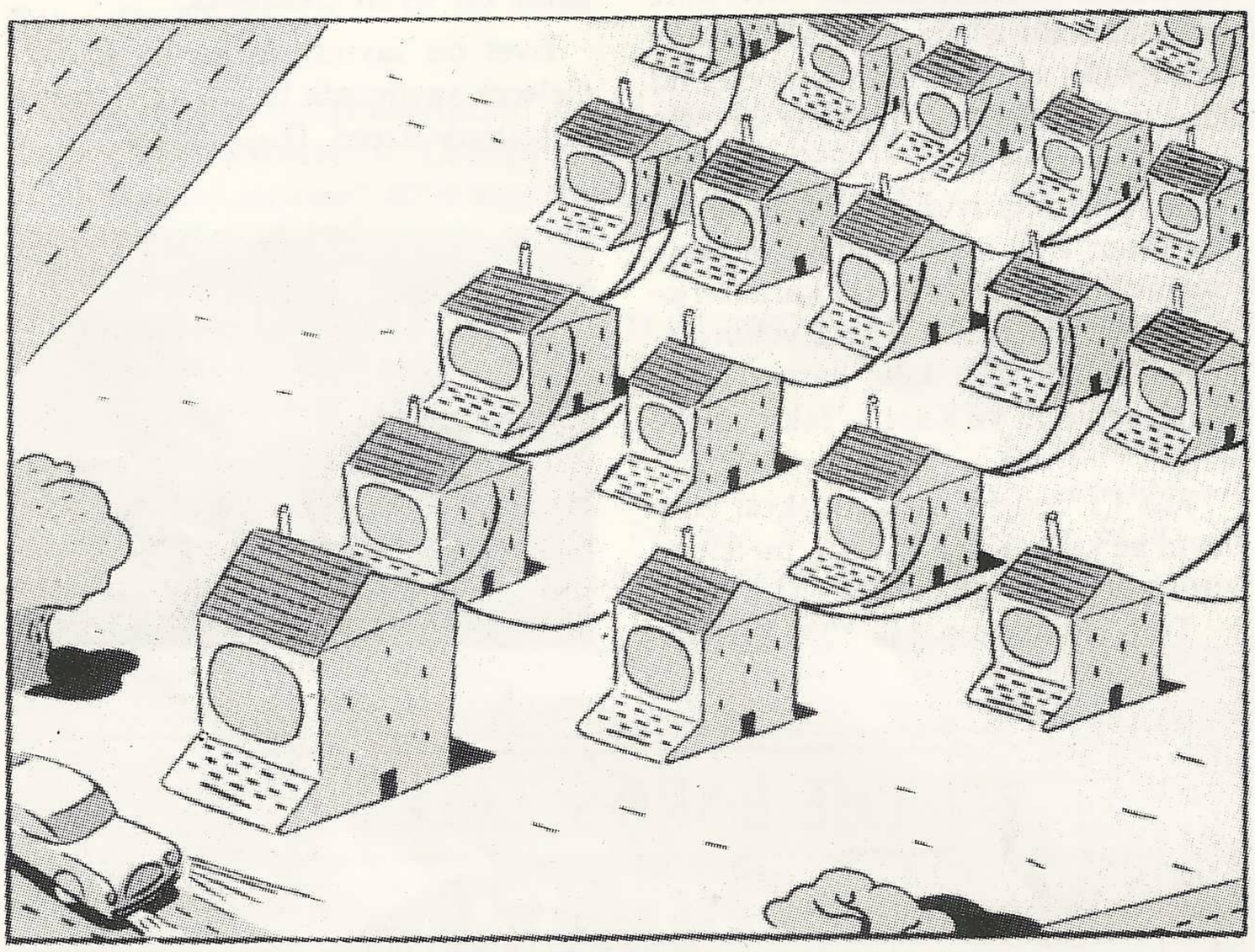
* READY SOFT çok yakında SHADOW OF THE BEAST kalitesinde bir oyun çıkaracak.

Evet bu sayimızda da bu kadar. Gelecek sayımızda başka ipuçlarında buluşmak üzere. Hoşçakalın.



GEOS VI

Celal Halaç



Bu ay GEOS kursumuz diğerlerinden biraz farklı. Sizlerden gelen istekler bizi GEOS'un kullanımı hakkında bilgi vermeye yönlendirdi. Eminim ki çoğunuzun GEOS hakkında az da olsa bilgisi vardır, fakat Commodore'larını yeni alanlar ve GEOS hakkında fazla bilgisi olmayan arkadaşlarımız yazımızı okuduklarında GEOS'un gerçekten de çok gelişmiş bir işletim sistemi olduğunu hemen anlayacaklardır.

PEKİ, NEDİR BU GEOS?

GEOS, adını "Graphics Environment Operating System" (Grafik Ortamlı İşletim Sistemi) kelimelerinin baş harflerinden almıştır. Bugüne kadar birkaç kez geliştirildiyse de sizin elinizde bulunan ya da yeni alacağınız GEOS muhtemelen version 1.2 olacaktır. Berkeley Software tarafından yazılan GEOS için birçok program geliştirildiyse de Türkiye'de bunlarla pek ilgilenen olmadığından dolayı pek kimsenin eline geçmedi.

İYİ DE GEOS'UMU NASIL KULLANACAĞIM?

Yapmanız gereken ilk iş elinizdeki orijinal GEOS'un bir kopyasını almak olmalı. Aksi taktirde orijinal GEOS'unuzun başına birşey gelirse düzeltmeniz mümkün olamayabilir. GEOS'u kopyalamak oldukça kolaydır, çünkü GEOS diskinizin içinde GEOS'unuzu kopyalayabilmeniz için bir BACKUP programı bulunmaktadır.

Sıra GEOS'a başlamaya ve BACKUP programını çalıştırıp boş bir diske kopyalamaya geldi. Sürücünüze orijinal GEOS diskinizi takın ve

LOAD ":*",8,1

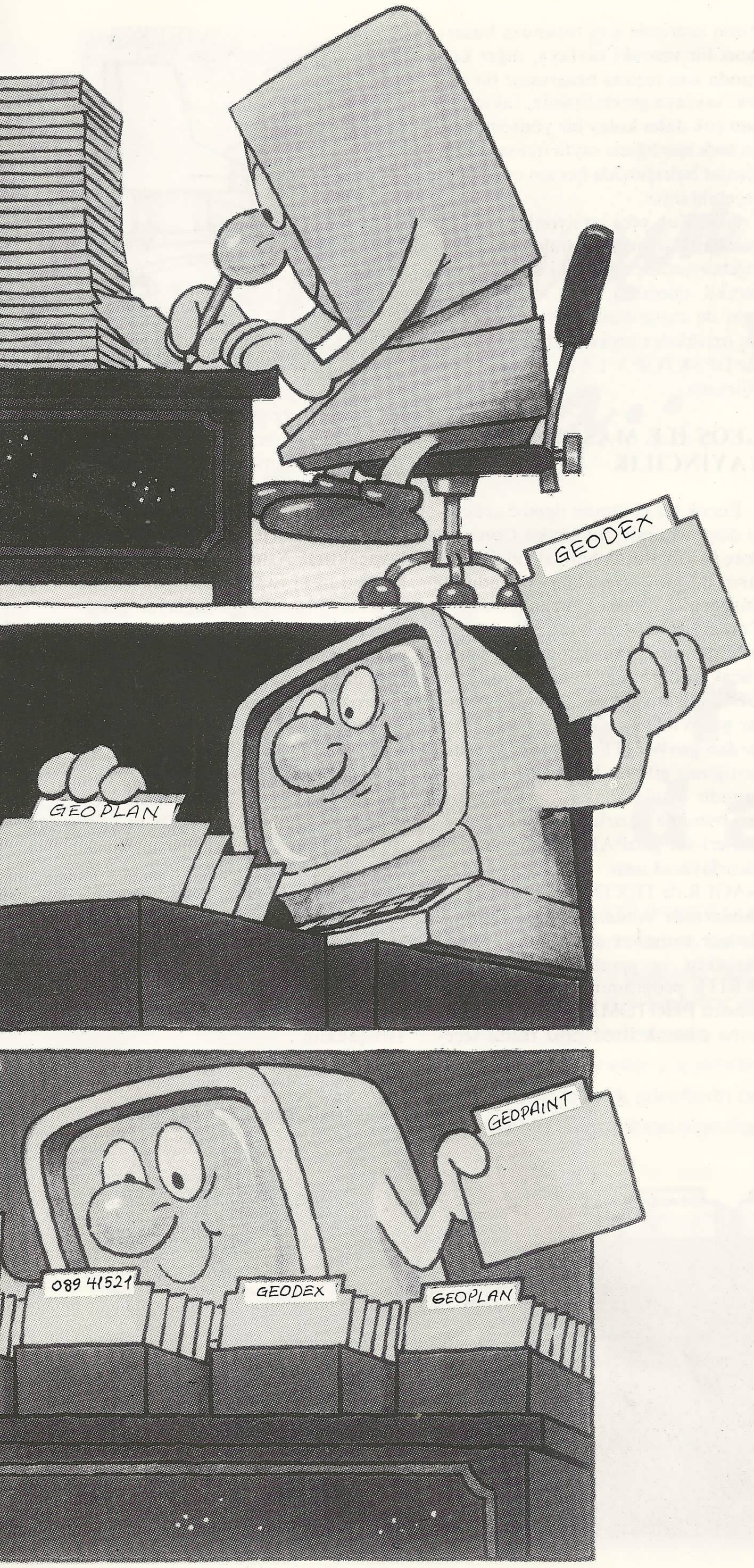
yazdıktan sonra "RETURN" tuşuna basın (bu diskinizdeki ilk programı yüklemenizi sağlayacaktır). Program orijinal disk olup olmadığını kontrol ettikten sonra GEOS'u çalıştıracak ve bizim DESKTOP adını verdiğimiz çalışma masanıza geçecektir. Ekranda bulunan bir oku (mouse) port bire takılı bir joystick ile kontrol ederek BACKUP programının ikonuna gelip joystickinizin ateş tuşuna basın, ikonun siyah olması bu programı seçmiş olduğunuzu belirtir. Şimdi ekranın yukarısındaki menülerden FILES'ı mouse ile seçince çıkacak olan menüden OPEN'ı seçin, böylece BACKUP programını yükleyecek ve çalıştıracaksınız. Bu programla orijinal GEOS'u kopyaladıktan sonra çalışmalarınızı kopya GEOS ile yapmalısınız. Kopya diskiniz kendi başına çalışamayacağı için önce orijinal GEOS'u yükleyip kopya diskinizi yerleştirip desktopun dışında sağ üst köşedeki disk resminin üzerinde ateş tuşuna basarak kopya GEOS diskinize geçmelisiniz. Burada diğer GEOS diskinizden farklı hiçbirşey olmayacak, sadece GEOS'u direk bu diskten yükleyemeyeceksiniz. Şu anda bulunduğunuz yer Desktop'tur ve GEOS'ta disk işlemlerini yapan bölümdür.

DESKTOP'UN İŞLEVLERİ

GEOS'taki diğer programları buradan yükleyecek, kopyalayacak ve sileceksiniz, ayrıca disk formatlama ve validate gibi işlemleri buradan yapabileceksiniz.

Desktop'ta program yükleme işlemi iki şekilde yapılmaktadır:

1) Mouse'unuzu joystick veya di-



ğer kontrol aletleriyle yüklemek istediğiniz programın ikonuna gelerek ateş tuşuna ardarda iki kez basarak,

2) ya da aynı şekilde gerekli ikonun üzerine gelip bir defa ateş tuşuna bastıktan sonra FILES menüsünden OPEN işlemini seçerek.

Bu ikisinin işlev olarak hiçbir farkı yoktur, fakat birinci seçenekte kullanılan yöntem diğerinden daha kolay ve zahmetsizdir.

GEOS PROGRAMLARINI KOPYALAMAK

GEOS'un kendi programlarını herhangi bir kopya programıyla kopyalamanız bir işe yaramayacaktır. Bunun için desktop'u kullanmanız gerekiyor. Bir programı kopyalamak için önce programı mouse ile seçmeniz gerekiyor. İkon üzerinde bir kez basıldığında renk değiştirdiğini biliyoruz, şimdi de kısa bir süre bekleyip tekrar basın, ikon şu anda mouse'unuza alınacak ve sizin ikonu hareket ettirmenize izin verilecektir, yalnız ikonu seçtikten hemen sonra ikinci kez ateş tuşuna basarsanız ikonu almak yerine o ikonun temsil ettiği programı yüklemeye geçersiniz. Bu hataya düşmemeye dikkat etmelisiniz. ''Evet ikonumuzu aldık, fakat şimdi ne yapacağız?'' sorusunun yanıtı da geliyor. Desktop'ta ikonların bulunduğu pencerenin altındaki boş kısım bu işe yarar, kopyalamak istediğiniz programları temsil eden ikonları teker teker buraya taşırsınız ve bu işlemi bitirdiğinizde de programları kopyalamayı istediğiniz GEOS disketini sürücünüze yerleştirerek daha önce de anlattığımız biçimde sağ üst köşedeki disk ile yeni diske geçersiniz. Şimdi bu diskte bulunan programların (ki eğer varsa) ikonları gösterilecek, fakat sizin daha önceki diskte aşağıya aldığınız ikonlar hâlâ yerlerinde duruyor olacaklar. Buradan sonra yapacağınız işlem ikonları teker teker içeri (yukarıdaki DESKTOP penceresinin içine) daha önce anlattığımız biçimde mouse'unuzla alarak taşımak olacak. Her ikon için bu işlemi yaptığınızda o ikonun temsil ettiği program bir önceki disket istenerek oradan okunacak ve yeni disket istendikten ve sizin yerleştirmenizden sonra oraya kaydedilecektir. Tüm bunlar yapıldıktan sonra dosyalarınızın tamamı yeni disketinize kopyalanmış fakat eski disketinizde ikonlar hâlâ Desktop penceresinin altındaki bölümde duruyor olacaktır.

Tekrar eski disketinize geçin ve pencerenin altında bulunan kopyalanmış programları tekrar içeri taşıyın.

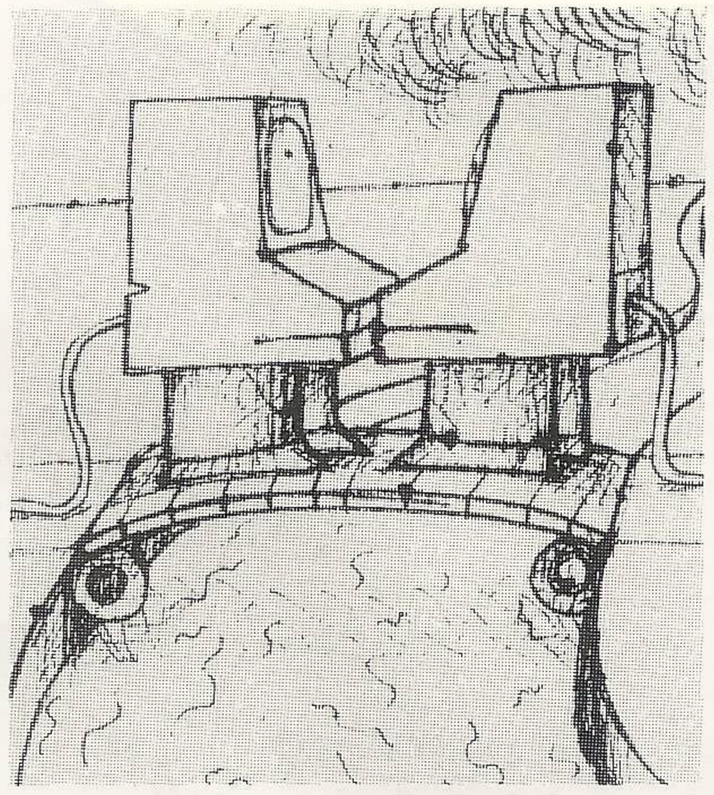
Kopyalama işlemi sadece arkadaşlarınızda bulunupta sizde olmayan programları kendinize ya da sizdekileri onlara çekme işlemi için kullanılmaz, bunun asıl işlevi kendinize yeni çalışma diskleri yaratabilmenizi sağlamaktır. Örneğin bir diske geoWRITE (GEOS'un kelime işlem programı) ve bunun için gerekli fontlar, printer programları, geoMERGE (geoWRIte ile hazırlamış olduğunuz yazıları birleştirebilmenizi sağlayan program), PHOTO ve TEXT MANAGER programları (sürekli kullanmak istediğiniz yazı ve resimleri geoWRITE ve geoPAINT programları ile hazırladıktan sonra oradan CUT ile keserek saklayacağınız programlar) ve tüm bunların dışında sizin kullanmaya gerek duyduğunuz programları kopyalayarak bir yazı çalışma diski yaratabilir ve GEOS'u orijinal GEOS diskinden boot ettikten sonra bu çalışma diskine geçerek burada rahatça çalışabilirsiniz.

Desktop hakkında verdiğimiz temel bilgilere devam edelim. Desktop'ta sayfalar sadece sekiz adet ikon gösterebildiğinden tüm ikonları bir sayfaya sığdırmak mümkün olmayabilir. Yeni sayfayı nasıl açabilirim diye düşünenleriniz boşuna telaşa kapılmasın çünkü GEOS bir program kopyaladığınızda sayfalarda yeterli yeriniz yok ise yeni bir sayfa açacaktır. Bu sayfalardan birinden diğerine geçebilmek için ise pencerenin sol alt tarafında göreceğiniz küçük kıvrımı kullanacaksınız. Mouse ile buraya gelip bulunduğunuz sayfanın kıvrık kısmının üzerinde ateş tuşunuza basarsanız bir sonraki sayfaya, diğer kısmında ateş tuşuna basarsanız bir önceki sayfaya geçebilirsiniz, fakat bunun çok daha kolay bir yöntemi var, geçmek istediğiniz sayfa numarasının tuşuna bastığınızda hemen o sayfaya geçebilirsiniz.

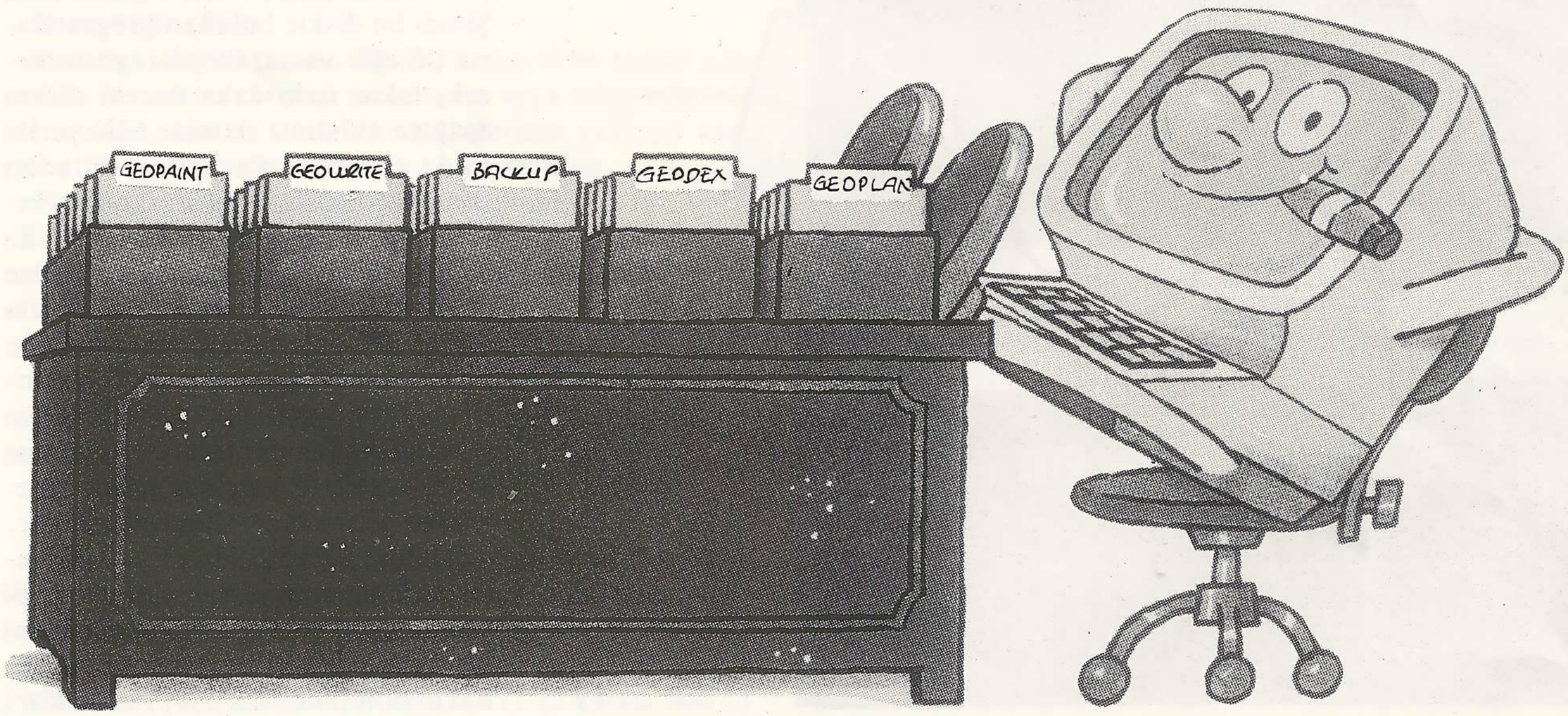
GEOS'un yeni versiyonlarında yapacağınız işlemleri menülerden seçme mecburiyeti de ortadan kalkıyor, çok gerekli işlemleri hem menülerden hem de tuşlardan seçebiliyorsunuz. Bu özelliklere piyasada bulabileceğiniz DESKTOP V 1.5 ile de sahip olabilirsiniz.

GEOS İLE MASAÜSTÜ YAYINCILIK

Ençok bu bölümün ilginizi çekeceği düşüncesindeyim çünkü Commodore 64 gibi düşük hafızalı bilgisayarların bu gibi yetenekleri olmadığını düşünenler oldukça fazladır. GEOS Commodore 64 ile bunu başaran tek programdır. Bunu yapmanızı sağlayacak programların ikisini orijinal GEOS diskinizde bulacaksınız. Bunlar geoWRITE ve geoPAINT. Bunlardan geoWRITE, daha önce de belirttiğimiz gibi bir kelime işlem programıdır. Kullanmak istediğiniz yazıları bununla hazırlayacak, gerekli resimleri ise geoPAINT programı ile hazırlayacaksınız ve PHOTOMANAGER ile TEXTMANAGER programlarında bunları saklayacaksınız. Sadece resimleri saklamanız yeterli olacaktır ve gerektiği zaman geoWRITE programında GEOS menüsünden PHOTOMANAGER programına çıkarak istediğiniz resmi seçerek gerekli yere yerleştirebilirsiniz (ya da bunun tam tersini yaparak geoPAINT programından TEXTMANAGER'deki yazınızı gerekli yerlere yerleştirebilirsiniz fakat bu işlem diskinizde diğerinden daha fazla yer kaplayacaktır). Aslında bu programlar sayfa düzeni yapmak için pek yeterli değiller, bunu en iyi sağlayan program geoPUBLISH programıdır fakat bulmanız oldukça zor olan bir program olduğundan dolayı elinizdekilerle yapabildiğinizin en iyisini yapmaya çalışmanızı öğütlerim.



Bu ayki GEOS kullanımı hakkındaki genel bilgileri burada bitiriyoruz. Gelecek ayki Commodore dergisinin bu bölümünde GEOS programı ile masaüstü yayıncılık hakkında daha detaylı bilgi, geoPAINT ve geoWRITE ve GEOS'un diğer programları hakkında öğrenmek isteyeceğiniz şeylerle karşınıza çıkacağız. Ayrıca bu konudaki merak ve problemlerinizi bize iletmeniz sizlere daha fazla yardımcı olabilmemizi sağlayacaktır. Hoşçakalın.



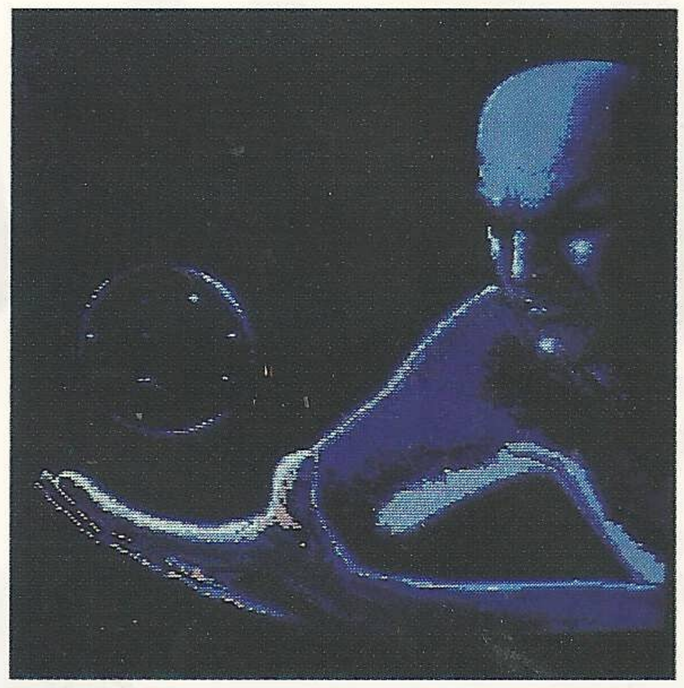
Bir tutku

Dokuz yıl, 92 sayı.. Otomobil ve Sporları konusunda ülkemizin ilk ve en etkili Dergisi olan **RALLİ DÜNYASI"** nın bugün ulaştığı rakkamlar.. Yurt çapında bayii dağıtımı, altıbinbeşyüz tiraj, seçkin abone kitlesi, derginin diğer göstergeleri.. Bugün, gerek kağıt, gerekse içerik konusunda sergilediği kalite unsuru, her geçen gün, **RALLİ DÜNYASI** tutkunları arasında yadsınamayacak miktarda yeni katılımlar gerçekleşiyor. Siz de, otomobiliniz olsun veya olmasın, yüzyılın harikası olarak tanımlanan otomobile ve mekanik sporlara karşı bir ilgi duyuyorsanız; gerek mekanik, gerekse sportif konularda, dünyadan ve yurdumuzdan en aktüel, detaylı ve 'gerçek' haberleri okumak, gelişmeleri izlemek istiyorsanız; fotoğrafları, yorumları, yarış kritikleri ile **"RALLI DÜNYASI** tutkusunu" yaşamak istiyorsanz, yapacağınız iş çok basit; hemen, en yakın gazete bayiinden bir **RALLİ DÜNYASI** isteyin. İnceleyin.. Karşılaştırın.. Ondan sonra karar verin. Sürekli okurlarımız arasına sizin de katılacağınıza eminiz! İşte o zaman da, eğer abonelerimiz arasına katılmak isterseniz, (1) 346 04 72 numaralı telefonumuzu çevirip, abone servisimizden bir arkadaşımızın size yardımcı olmasını isteyiniz. Böylece, **RALLİ DÜNYASI**' nın dokuz yıldır hiç eksilmeyen, ama hep artan aboneleri arasına sizde katılmış olacaksınız. "Bugün" ve "Yarın" ın yanısıra "dün' ü" de isterseniz, yine aynı telefon numaramızdan size cevap verecek olan arkadaşımıza geçmiş yıllara ait ciltleri istediğinizi belirtin. Üstelik, *tüm ciltleri bir paket halinde talep etmenin cazip indiriminden* faydalanın. Ciltleriniz en kısa zamanda adresinize teslim edilecektir. Siz, otomobil ve sporlarımızın son sekiz yılını *'istediğiniz an'* inceleme imkanı bulurken, kütüphaneniz de değerli bir kaynağa kavuşmuş olacaktır. **RALLİ DÜNYASI okumak, bir tutkudur!**

Siz de bu tutkuyu yaşayın!

Mephisto of Z.B.

SUPREMACY



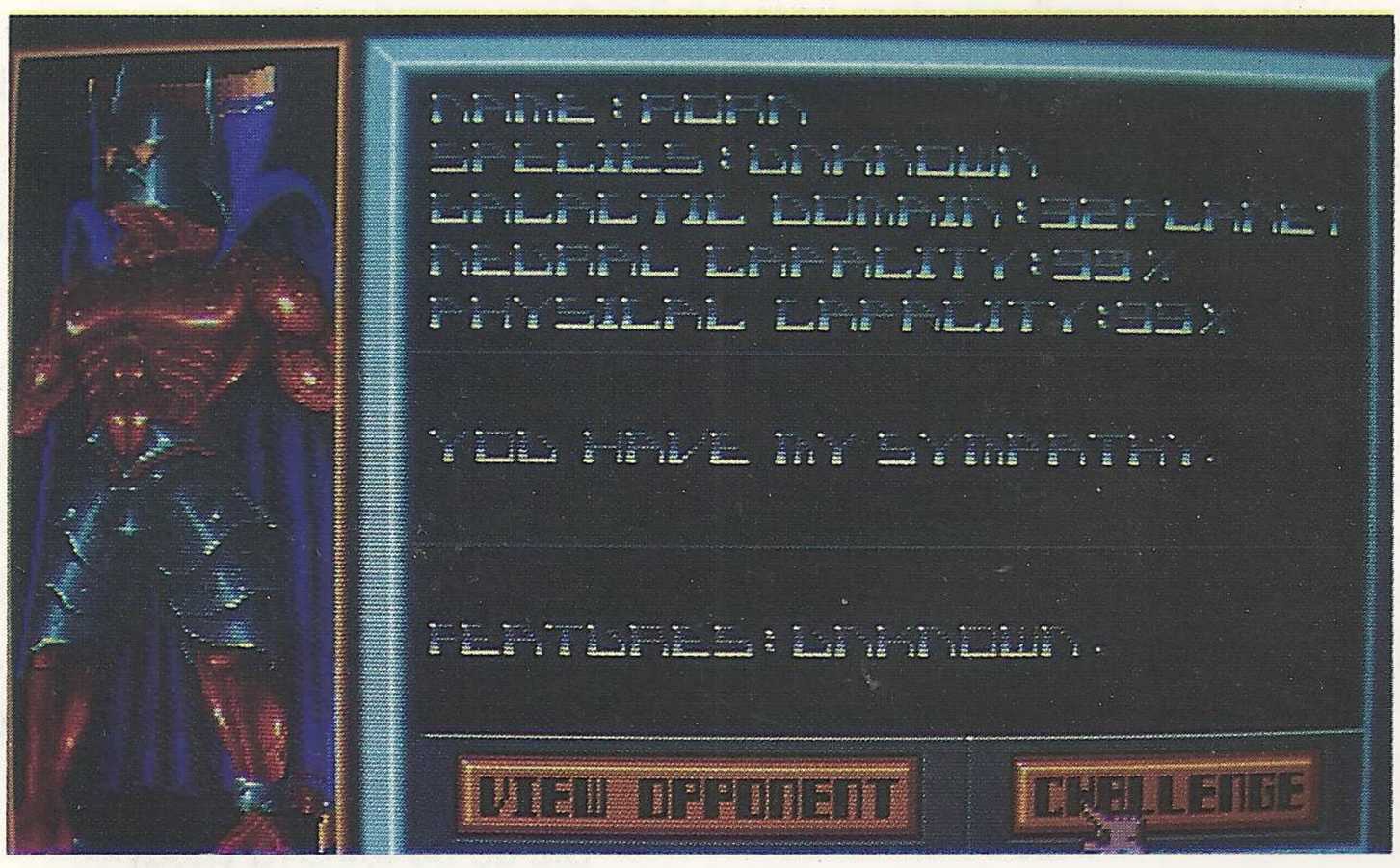
Bilim adamları uzun yıllardır çok önemli bir konu üzerinde çalışırlar. Bu konu uzayda yaşamı sürdürmektir. Bu işle ilgili olarak hem Amerika Birleşik Devletleri hem de Sovyetler Birliği yoğun çaba harcamaktadırlar. Eğer siz bu süper güçlere kafa tutarak onlara fark atmak istiyorsanız işte size önemli bir fırsat: SUPREMACY. Bu oyun ile kendi kendinize uzayda yaşam savaşı veriyorsunuz. Supremacy'nin konusu kısaca şu şekilde özetlenebilir.

2010 yılında dünya federasyonu uzayda yeni bir yıldız üssü kurmuştur. Ancak bu üssün imkanları kısıtlıdır ve bulunduğu sistemde bir de düşmanı vardır. Ancak siz üssü yöneten kişi olarak bu zorlu durumdan halkınızı kurtarabilirsiniz. Bunu başarmak için yapmanız gereken çevrenizdeki boş gezegenleri yaşanır hale getirerek bu gezegenlerde topluluklar kurmak ve bu halktan yararlanmak olacaktır. Fakat sonunda boş gezegenler kalmayacak ve bunlar yerini sahipli gezegenlere bırakacaklardır. İşte buradan sonra askeri gücünüzü de ortaya koymalısınız. Ele geçirdiğiniz gezegenlerden vergiler alarak savaş gemisi, tarım ve endüstri gemileri ve solaryum sistemleri yaratabilirsiniz. Yani sınırlı gücünüzü ve enerjinizi doğru kullanarak sınırsız hale getirebilirsiniz. Bu sayede yaşam standartlarınız yükselecek ve askeri gücünüz karşı konulmaz olacaktır. Ancak tüm gücünüzle düşmana karşı koyarken kendi halkınızı unutmamalısınız. Aksi halde uygarlığınız zayıflar hatta yok olabilir.

İşte yine software firmaları bizleri uzay stratejilerinden mahrum etmiyor. Millenium 2.2'den sonra piyasaya Supremacy adlı yeni bir uzay stratejisi çıktı. Bu oyunun Millenium'dan farkı hareketli bir uzay savaşı içermesi sanırım. Çünkü Millenium'da amacınız dünyayı kurtarmaktı. Supremacy'de ise herhangi bir gezegeni kurtarmıyor hatta yeni gezegenleri bayrağınız altına topluyorsunuz. Oyunu benzerlerinden ayıran bir diğer özellik ise hiç arcade sahnesinin bulunmaması. Yani tam bir strateji oyunu. Bu sayede arcade meraklıları çok rahat bir oyun oynayabilirler.

Supremacy oldukça güzel animasyonlu bir demo ile başlıyor. Bu demoda gösterilenler gerçekten ilginç. Aklınıza hemen dünyanın oluşumu teorisini getiren animasyonlar var. Demo kısmından sonra artık düşmanınızı tanımaya başlıyorsunuz ve dört tip uzaylıdan birini kendinize düşman olarak seçiyorsunuz. Bu seçim aynı zamanda oyunun zorluk derecesini de belirliyor. Bunların adları ve özellikleri kısaca şu şekilde:

1- VOTOK: Sekiz gezegenden oluşan bir sistemde savaşıyorsunuz. Düşmanınızın cinsi



BANANABUS. Beyin kapasitesi % 3 buna karşılık fiziksel kapasitesi ise % 90. Beyni bulunmadığı için düşmanınızı rahatlıkla yenebilirsiniz. Ancak fizik gücünü göz ardı etmeyin.

2- SMINE: Sistem onaltı gezegenden oluşuyor. Düşmanınız APTE TENDRIL cinsi bir uzaylı. Beyin kapasitesi % 78, fizik kapasitesi ise % 18 olan bir düşmanınız var. Her ne kadar fizik gücü az ise de telepatik gücü bu açığını kapatıyor.

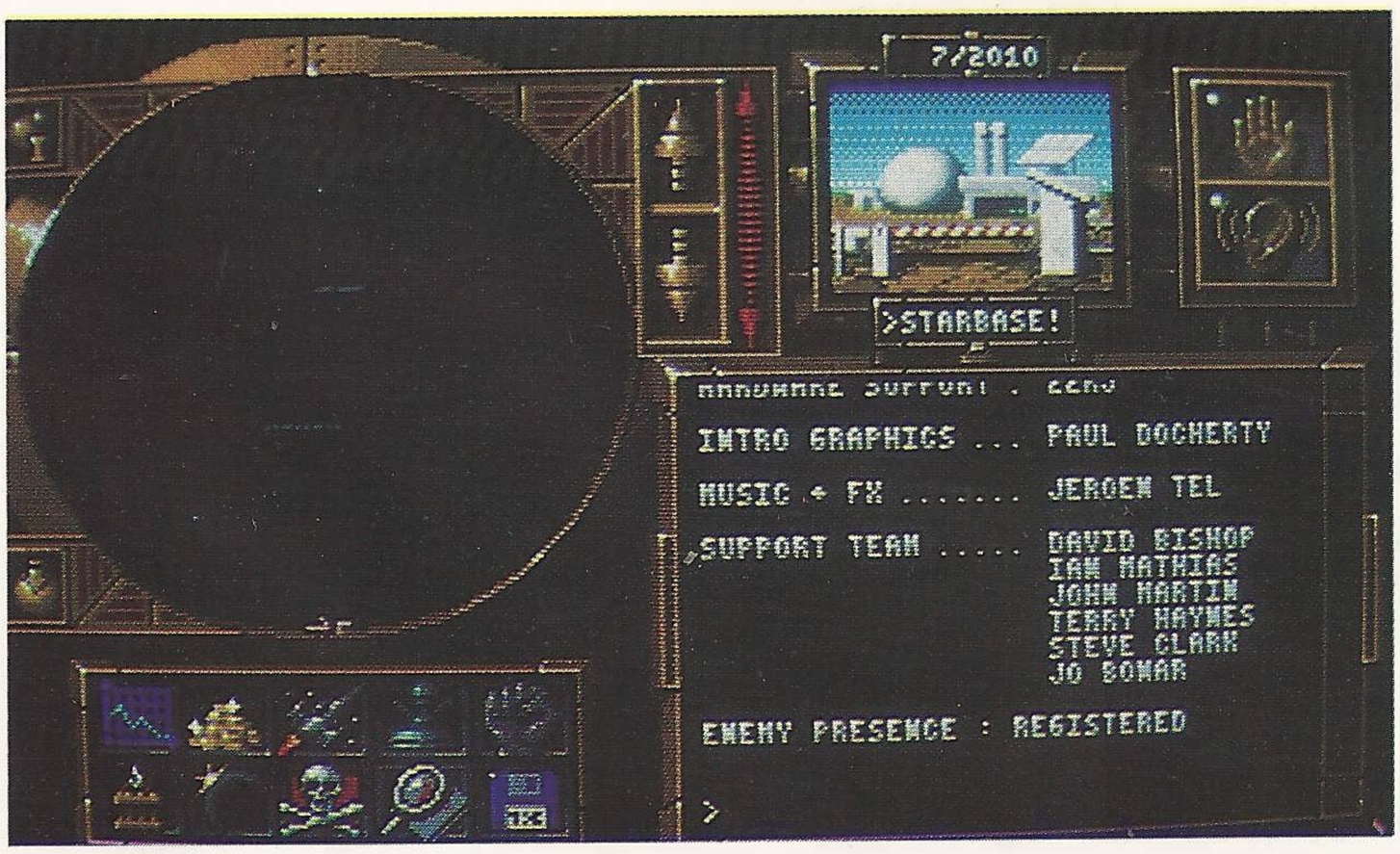
3- KRART: Kalabalık bir sistemde oyuna başlıyorsunuz. Otuziki tane gezegen var. Düşmanınız AMPHREP türünden bir uzaylı. Beyin kapasitesi % 79 buna karşılık fizik kapasitesi % 83 olan zorlu bir düşmanla karşı karşıyasınız. Krart'ın en önemli özelliği savaşlarda çok yok edici olmasıdır.

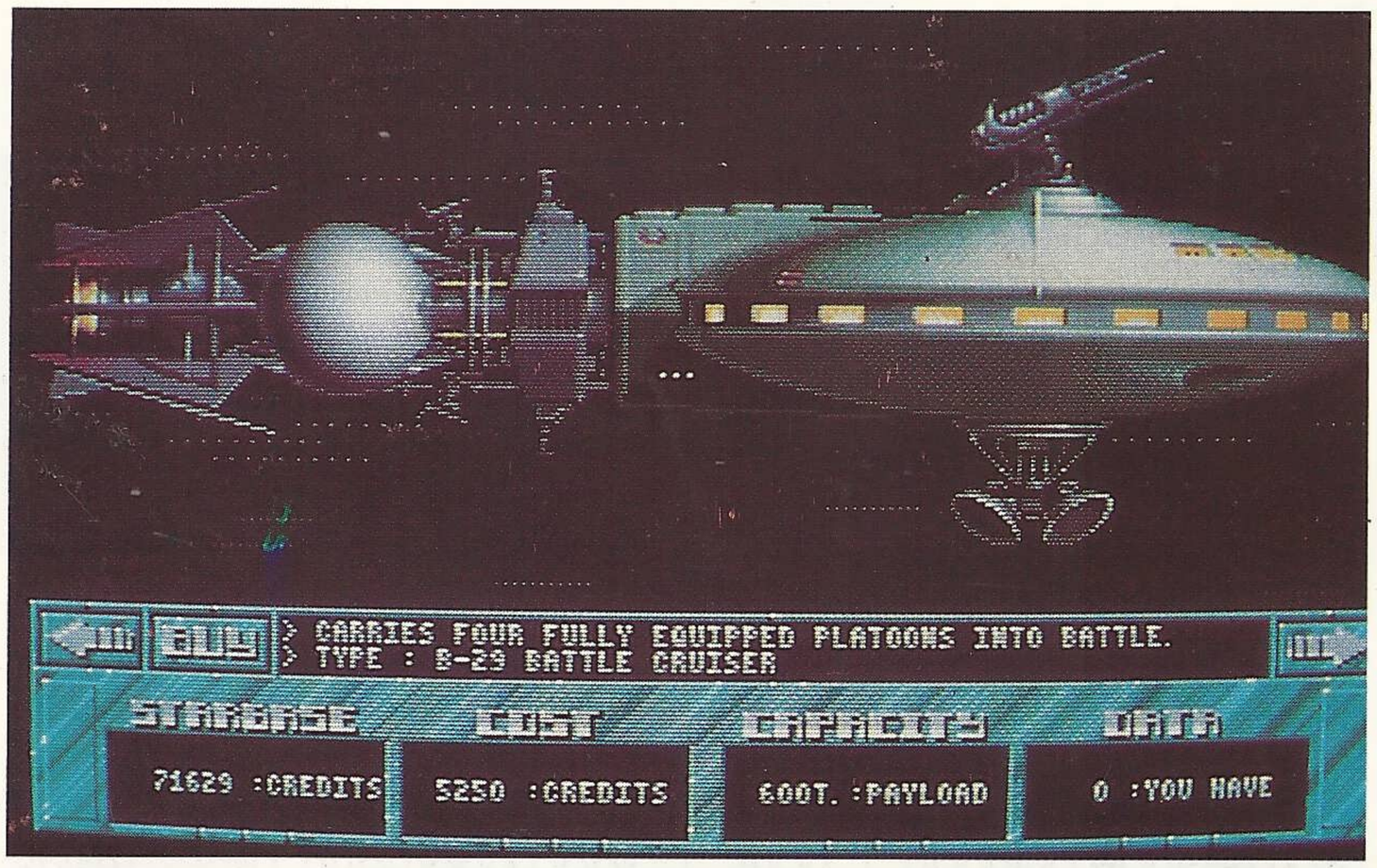
4- RORN: İşte en güçlü düşmanınız. Sanırım yenilmez bir uzaylı. Beyin ve fizik kapasitesi % 99 oranında ve hakkında hiçbir bilginiz yok. Hatta bu uzaylının ırkı bile bilinmiyor. Anlayacağınız işiniz çok zor. Sistem otuziki gezegenden oluşuyor.

Dört düşmanınızı da tanıdıktan sonra oyuna "CHALLANGE" seçeneği ile başlıyorsunuz. Karşınıza oyunun ana ekranı çıkıyor. Bu ekran sizin tüm işlemlerinizi gerçekleştirdiğiniz bölüm. Sağ mouse tuşu ile daima bu ekrana dönebilirsiniz. Biraz da ekrandaki menülerden bahsedelim.

Yuvarlak pencere yaşadığınız sistemi gösterir. Buradan tüm gezegenleri görmek mümkün. Bu pencerenin sol üst köşesinde bulunan "I" harfi bilgi almak içindir. Sağ taraftaki mesaj monitöründen bilgi alabilirsiniz. Bu bilgiler okun bulunduğu gezegenin uzaklığını, sahibini ve adını içerir. Ayrıca sizin ve düşmanınızın gezegen sayısı ile boş gezegen sayısını buradan öğrenebilirsiniz. aynı pencerenin sol alt köşesindeki ikon ise gezegen okunu direkt olarak Starbase'e yani ana gezegene getirir. Pencerenin sağ tarafındaki yukarı ve aşağı okları ise gezegen okunun yerini değiştirmeye yarar. Yine ekranın sağ üst köşesindeki el ikonu oyunu durdurur. Bu ikonun altındaki kulak ise de ses efektlerini kapatır. Bu ikonların yanındaki resim gezegenden bir görüntüyü içerir. Bu görüntünün altında gezegen ismi, üstünde ise ay ve yıl olarak tarihi gösteren bir takvim vardır. En alttaki menüler ise tamanen oyunun kontrolü ile ilgili seçeneklerdir. Bu menüler şekillerle belirtilmiş olduğundan ben sırasıyla bu şekillere şu isimleri verdim (diziliş soldan sağa doğrudur). Üstteki resimler: çizelge, altınlar, emi, formatlayıcı, yumruk. Alttaki resimler: sandık, gezegen, kurukafa, büyüteç ve disket. Şimdi bu menülerin içeriklerine bakalım.

ÇİZELGE: Bu ikon size bazı bilgileri aktarır. Ekranın altında gezegenlerin isimleri vardır. Bu bölmeden gezegen seçerek o gezegen hakkında bilgi alırsınız. Gezegenin yiyecek, mineral, yakıt ve enerji durumunu öğrenebilirsiniz. Ayrıca bir gezegene yeni isim verme işlemi de bu ikondadır. Bu işlemi "RENAME" ikonunu seçerek yapabilirsiniz. Rename ikonunun altında ise gezegenlerdeki tüm nakit parayı ana üsse transfer eden bir seçenek bulunur. Ayrıca yine buradan TAX RATE seçeneği ile gezegenin vergisini arttırabilir ya da azaltabilirsiniz. Ayrıca sağ alt köşedeki altı resim gezegen yüzeyindeki, yörüngesindeki ya da hangarındaki gemileriniz hakkında bilgi verir. Parlayan noktaların bulunduğu gezegen resmi ile yüzeydeki, yalnızca gemi resmi ile





hangardaki, gezegen ve yörünge resmi ile de orbitteki gemilerin sayısını öğrenebilirsiniz.

ALTIN: İhtiyacınız olan tüm araçları temin ettiğiniz fabrika. Çeşitli gemiler ve araçlar bulunuyor. Bu araçlar ve görevleri ise şunlar.

1- Atmosphere Processor (Gezegen formatlayıcı Formatayıcı): Hayat olmayan bir gezegeni yaşanır hale getiren araç. Yalnızca bir tane almanız yeterli. Zaten isteseniz de fazla alamıyorsunuz.

2- Solar-sat Generator (Güneş enerjisi Jeneratörü): Gezegenin yörüngesine yerleştirerek enerji üretiyorsunuz. Jeneratör adedi arttıkça üretilen enerji miktarı çoğalır. Nükleer enerji ile çalıştığından ayrıca yakıt ihtiyacı yoktur.

3- B-29 Battle Cruiser (Savaş Gemisi): Adından belli olduğu gibi savaş gemisi. Ancak bu gemi biraz farklı bir savaş gemisi. Sadece askerleri transfer etmek için kullanılıyor. Yani asker taşıyabilen tek uzay gemisi. Yük kapasitesi oldukça az. Sadece 600 ton yük taşıyabilirsiniz. Yakıt tankı ise 850 ton yakıt alabiliyor. Yirmibir kişilik bir ekip ile uçabiliyor.

4- Horticultural Station (Tarım Fabrikası): Gezegenin yiyecek ihtiyacını karşılayan fabrika. Enerji ile çalışıyor ve otuzbir kişilik bir ekibe gereksinimi var. Yani fabrikaya adam yerleştirmelisiniz. Yardımcı bir gemiye ihtiyaç duymadan başka bir gezegene transfer edilebilir. Tabii yakıt koymak şartıyla.

5- Core Mining Station (Mineral ve yakıt fabrikası): Gezegenin ihtiyacı olan mineral ve yakıtı sağlayan fabrika. Bu fabrika da yeterli yakıt koymak şartıyla transfer edilebiliyor. Yirmi kişilik bir ekibe ihtiyacı var.

6- Cargo Store/Carrier (Yük gemisi): 2250 tona kadar olan tüm yükleri taşımaya yarar. 1250 tonluk yakıt deposu sayesinde yakıt takviyesiz çok uzağa gidip gelebilir. Yirmialtı kişilik bir ekip bulunması gerekiyor.

Satın alabileceğiniz araçlar bunlardan ibaret. Fabrika sayısını arttırarak üretilen besin ve yakıt miktarını arttırabilirsiniz. Ayrıca oynadığınız zorluk derecesine göre araç üretirken karşınıza çıkan engeller artacaktır. Örneğin en kolay bölümde yalnızca para gerekirken 3. bölümde bunun yanısıra enerji ve mineral'de gerekecektir.

FORMATLAYICI: Bu seçenek ile yaşam olmayan bir gezegeni yaşanır hale getirebilirsiniz. Bunun için gezegen okunu boş bir gezegene getirip bu ikona basın. Atmosfer Processor adlı alet, "Planet 1" adıyla gezegeni formatlayacağını, isterseniz "ESC" tuşu ile vazgeçebileceğinizi ya da "DEL" tuşu ile yeni bir isim verebileceğinizi belirtir ve işleme başlar. Eğer gezegenin formatlanması devam ediyorsa yeni bir gezegen formatlayamazsınız. Bir gezegen formatlanırken bu ikona basarsanız size formatlama işleminin daha ne kadar süreceği belirtilir.

YUMRUK: Düşmanınıza karşı koymak için bir ordu yaratmalısınız. İşte ordunuzu bu seçenekle oluşturuyorsunuz. Bu işlem için karşınızda dört çeşit asker var. Buna karşılık seçebileceğiniz üç çeşit de silah mevcut. Her türün değişik özellikleri var. Tabii kalite yükseldikçe fiyat artıyor. En üstteki isimlerden "PLATOONS" birlik numaranızı, "TROOPS" o birlikte bulunan asker sayısını, "CIVILIANS" ise gezegenizdeki halkın sayısını verir. Orduyu yalnızca ana üssünüzdeki halkınızdan yaratabiliyorsunuz. Orduyu oluştururken dikkat etmeniz gereken nokta

adamlarınızı eğiterek satın almanızdır. Bu oldukça kolay bir işlem. Birlik numaranızı Platoons ile seçtikten sonra Troops'u arttırıp istediğiniz sayıda asker yapın. Askerleri bu hale getirdikten sonra yani troops'u arttırdıktan sonra ekranın sağ alt kısmında gördüğünüz "TRAIN" bölmesinin % 100 olmasını bekleyin. Aksi halde eğitim görmemiş adamlarınız kolay yenilgiler alabilirler. 200 kişilik bir ordu 20000 credits ile 109000 credits arasında bir paraya mal olmaktadır. Eğitim seviyesine göre birliklerin aldıkları rütbeler şu sıra ile artmaktadır.

Cadet, 2and Lieutenant, Captain, Major, Lieutenant, Colonel, 1 Star General, 2 Star General, 3 Star General, 4 Star General ve son rütbe olarak da 5 Star General. En yüksek seviyedeki 800 kişilik bir ordu yaklaşık 12000 güç seviyesine eştir. Çarpı işareti olan ikon orduyu dağıtarak daha güçlü bir halde yeniden yaratabilirsiniz. En fazla 24 ordu bulundurabileceğinizi sakın unutmayın.

SANDIK: Gemilerinizin yükleme ve boşaltma işlemlerinin yanısıra hangar işlerini ayarladığınız bölüm. Yeni satın aldığınız bir gemiye tayfa ve yakıt yükleme de bu menüden yapılmaktadır. Aracınızı satın aldığınızda otomatik olarak hangarlardan birine gelir. Burada aracınızın bulunduğu hangarı seçerek işe başlayabilirsiniz. Ekranın orta kısmında size bu araç hakkında şu bilgileri verecektir. Aracın adı, halkın nüfusu, taşıyabildiği insan sayısı, mürettebat sayısı,

maximum yük kapasitesi, yakıt deposu, yüklenen yük miktarı ve son olarak da geminin parasal değeri hakkındaki bilgileri alabilirsiniz.

Sağ tarafta ise yükleme ve boşaltma işlemleri için gerekli veriler vardır. Bu veriler ölçekli olarak gösterilmektedir. Bu değerler gezegen için 250, gemi içinse 25 ile çarpılmalıdır. Sağ taraftaki ok gemiye yükleme, sol taraftaki ok ise gezegene boşaltma yapmak içindir. Bu kısımda food (yiyecek), minerals (mineraller), energy (enerji) ve fuel (yakıt) yüklemesi yapabileceğiniz gibi insan da yaşıyabilirsiniz. Ekranın ortasındaki ikonlar ise gemiye mürettebat yerleştirme, geminin yükünün tamamının boşaltılması ve gemiyi parçalama işlemlerinin gerçekleştirilmesi içindir. Gemi parçalandığı zaman tüm paranızı ve adamlarınızı geri alabilirsiniz. Otomatik boşaltma işleminde ise geminin tüm yükü ve taşıdığı insanlar boşaltılır. Geminin yakıtı sabit kalır.

GEZEGEN: Bu ikon ile gezegenin üzerinde bulunan araçları faaliyete geçirebilirsiniz. Örneğin hangardaki bir tarım fabrikasını faaliyete geçirmek için yapmanız gerekenler şunlardır. Bu ikona basarak hangardaki yüzey transfer sistemine geçin. Fabrikanız hangi hangarda ise o hangara kilikleyin. Artık fabrikanız gezegenin yüzeyindedir. Fabrika resminin üzerinde bulunan on/off seçeneğini kullanarak fabrikayı aktif hale getirin. Aktif hale geçen bir fabrikanın altında "RUNNING" ibaresini görürsünüz. Artık bu gezegende yiyecek üretilmeye başlanmıştır. Aynı işlem maden fabrikası için de geçerlidir.

KURUKAFA: Savaş bölümünü içerir. Gezegenlerdeki savaşı bu seçenek ile kontrol ediyorsunuz. Sol üstteki üç "DOCKING BAY" yani hangarlardan birini seçerek savaş geminizin bulunduğu hangara gelin. Hemen yanında ordularınız belirecektir. Ordularınızın üzerine klikleyerek onları gezege-

ne transfer edin. Eğer sert bir savaş istiyorsanız "AGRESSION" yani saldırganlığınızı arttırın. Bu işlem için yukarı ve aşağı doğru olan oklara klikleyin. Daha sonra "AUTO SCALE"e basarak savaşın otomatik durumunu belirleyin. Sağ taraf düşman sol taraf ise sizin seviyenizi belirtir. Agression'ın hemen üstünde asker sayınız ve karşılıklı güç durumu belirtilmektedir. Unutmayın savaş geminize asker yüklemeden sakin bir savaşa gitmeyin. Şimdi gelelim asker yükleme işlemine. Aynı menüde bu işlemleri gerçekleştirebilirsiniz. Starbase'de almış olduğunuz ordular gezegende bulunurlar. Savaş geminizi hangarlardan birine indirerek kurukafa seçeneğine basın. Ordularınız burada görünmektedir. Docking Bay seçeneğinden savaş geminizi seçin ve gezegendeki askerlerinizin üzerine klikleyin. Orduarınız artık savaş gemisindedir. Yalnız unutmayın ancak dört orduyu bir savaş gemisi ile taşıyabilirsiniz.

BÜYÜTEÇ: Gizli görevlerinizi bu menüden ayarlıyorsunuz. Ajanlarınızın herhangi bir gezegenden bilgi almasını istediğinizde gezegen okunu o gezegene getirip büyütece klikleyin. Karşınıza şu seçenekler çıkacaktır.

Resources: Gezegenin yiyecek, mineral, enerji ve yakıt durumu. Fiyatı 1000 credits'dir.

Population: Gezegenin nüfusu. Fiyatı 1520 credits'dir.

War Status: Askeri gücü. Fiyatı 2200 credits'dir.

Everything: Gezegen hakkında tüm bilgileri verir.Fiyatı 4720 credits'dir.

Exit: Bu menüden çıkış.

DİSKET: Kayıt, yükleme ve yeniden oyuna başlama seçeneklerini içerir. Kayıt veya yükleme için gerekli işlemleri yapıp "EXECUTE" seçeneğine basmanız yeterlidir.

GEMİ: Uzay araçlarınızın transferini bu ikon ile gerçekleştiriyorsunuz. Bu seçeneğe bastığınızda gezegen oku hangi gezegende ise o gezegenin hangarına geçersiniz. Bu sizi şaşırtmasın. En alttaki 32 bölmeli panelden kontrol etmek istediğiniz gemiyi seçin. Bundan sonra o gemiye istediğiniz işlemi yaptırabilirsiniz. "RENAME" ile yeni bir isim verebilirsiniz. En üstteki üç seçenek ise sırasıyla şu şekilde:

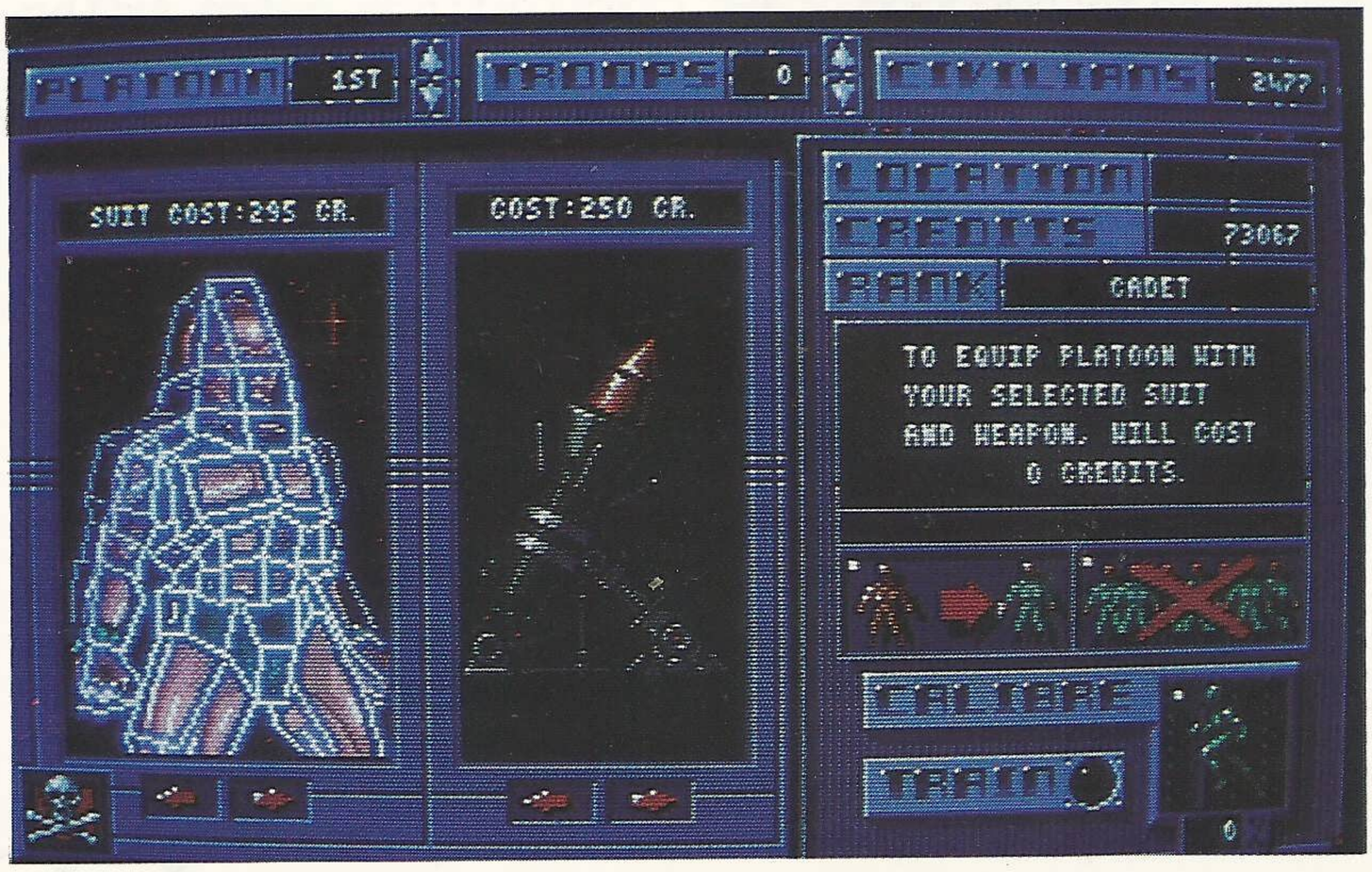
Gezegenden uzaklaşan gemi: Gemiyi hangardan gezegenin yörüngesine gönderir.

Gezegenden gezegene ok: Gemiyi gezegen yörüngesinden başka bir gezegenin yörüngesine transfer eder. Bu yolculuğun kaç gün süreceği belirtilir.

Gezegene yaklaşan gemi: Gemiyi gezegen yörüngesinden hangara indirir.

Ayrıca yolculuğu iptal etmek için üzeri çarpılı gemiye basmanız yeterli. Mesaj kısmında ise seçtiğiniz geminin tam olarak yerini görebilirsiniz.

Supremacy'nin tüm ikonları bunlar. Artık oyun hakkında kısa kısa bilgiler ve ipuçları verebiliriz. Oyuna ilk başladığınızda önce yiyecek fabrikası kurun. Böylece ana üsdeki halkınızın yiyecek sıkıntısını önlersiniz. Hemen bir formatlayıcı yani atmosfer processor alarak gezegenleri formatlamaya başlayın. Her formatladığınız gezegene bir solar-sat ve yiyecek fabrikası kesin gönderin. Formatlama işlemleri bittikten sonra her gezegene en az 100 asker gönderin. Tabii en iyisinden olmak şartıyla. Böylece gezegenlerinizi gü-

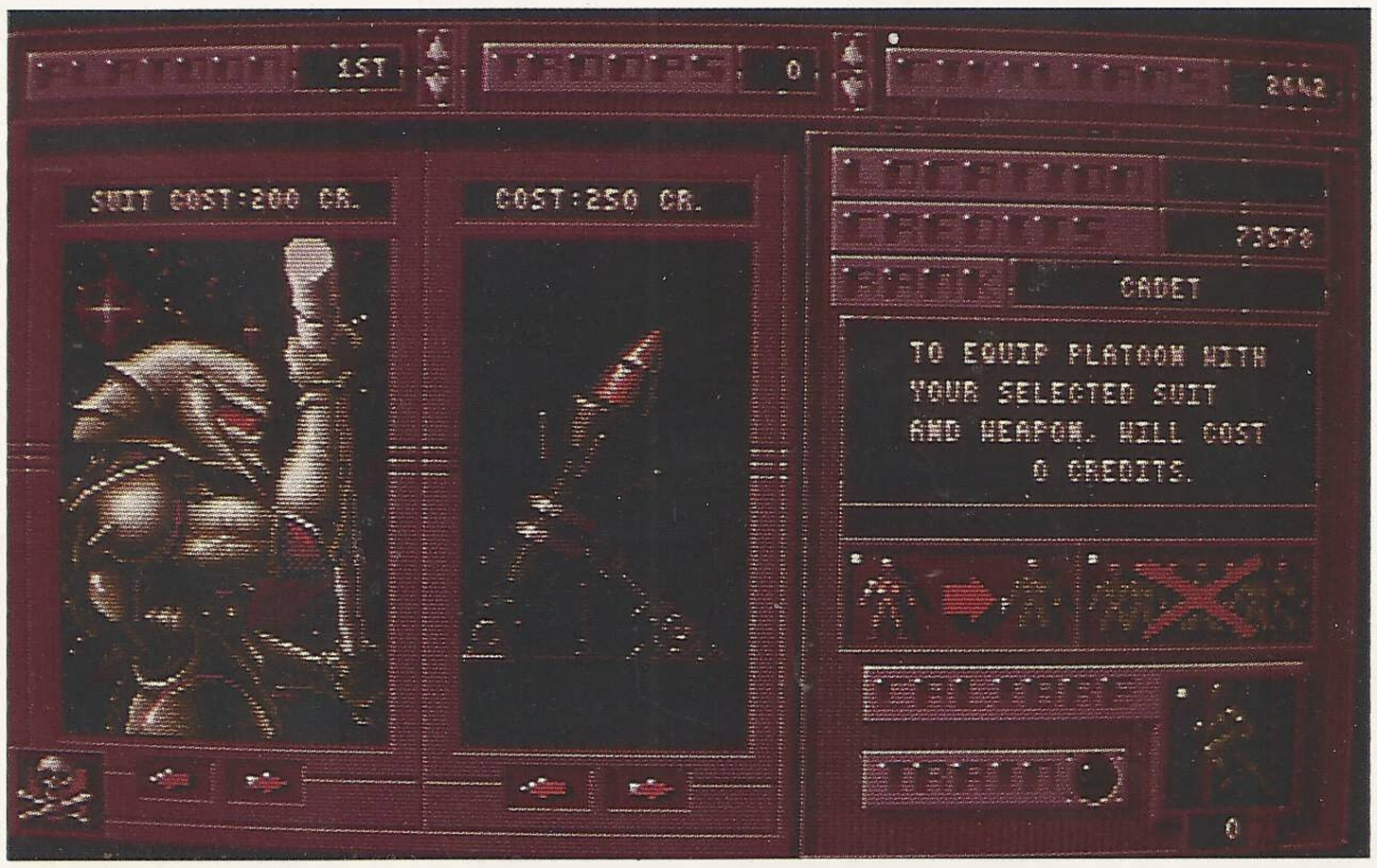


vence altına almış olursunuz. Ana üssünüzde hiç asker bulundurmayabilirsiniz. Çünkü karşı taraf tüm gezegenleri ele geçirmeden size saldırmıyor. Ayrıca saldırıları genelde en fazla 700'lük bir güçle gerçekleşiyor. Ele geçirdiğiniz bir gezegende ilk ayarlayacağınız nokta vergiler olmalıdır. Normal hayat şartlarında vergiler ve moral yüzdesi birbirini 100'e tamamlar. Moral düştükçe nüfus artışı da azalmaktadır. Buna göre nüfusu azaltmadan vergileri yüksek tutmaya bakın. Vergiler % 40 durumunda iken nüfus artışı % 0 olur. Yiyecek ihtiyacı çok önemli bir sorun olduğundan bunu sakın ihmal etmeyin. Unutmayın ki çok nüfus çok vergi getirir ancak çok da yiyecek tüketir. 1 hatta 2 yiyecek fabrikası size yetmeyebilir.

Oyun ilerledikçe bilim adamlarınız ilginç buluşlar yapacaklardır. Örneğin fabrikalarınızın verimini 2 katına çıkarabilirler. Ya da uzay gemilerinizin az yakıtla çok gitmelerini sağlayabilirler. Ancak bence en önemli buluşları savaş gemilerinin güneş enerjisi ile çalışmasını sağlamalarıdır. Hiç yakıtsız istediğiniz yere gidebilirsiniz. Ancak bazen bilim adamlarınız size kötü haberler de verebilirler. Örneğin gezegenlerinizden birine dev bir göktaşı çarpabilir ve burayı kaybedebilirsiniz. Bu uyarılar sadece bu kadar değil tabii ki. Size gezegenleriniz hakkında da bilgiler verebilir. Örneğin yiyecek durumu çok kötü bir gezegenden size acil yiyecek istediklerine dair bir mesaj gönderebilir.

Ayrıca bunların dışında ele geçirdiğiniz gezegenlerin üzerindeki ve hangardaki tüm araçlar da sizin olur. Tabii bu seçenek sizin gezegen kaybetmeniz halinde de sizin aleyhinize geçerlidir. Bir gezegeni ele geçirmek için en iyi ordudan % 100 eğitilmiş 200 kişilik bir takım yeterlidir. Ancak bazı gezegenler çok kuvvetli olabilir. Özellikle enemybase yani düşman üssü oldukça kuvvetlidir. Yaklaşık 10000 asker gücü ile korunmaktadır. Üstelik askerlerinin eğitimleri de oldukça iyi olacak ki, siz % 100 eğitimli 14000 gücünde bir ordu ile de saldırsanız sizi farklı bir şekilde yenmektedir.

Supremacy hakkında anlatılacak daha çok özellik var. Bunlar oyun sırasında sizin de karşınıza çıkacaktır. Her oynadığınızda farklı bir sürprizle karşılaşmanız da ilgi çekici bir özellik. Örneğin sizden yardım isteyen bir gemiye gerekli yardımı gönderirseniz bir süre sonra size korkunç bir yardım ile karşılık verebiliyor. Ya da size saldırıyor. Eğer yardım göndermezseniz de gemi gezegeninize düşüyor ve oldukça önemli hasarlara yol açıyor. Kısaca her şey sizin yöneticiliğinize kalmış durumda. oyunda izleyeceğiniz politika ile başarıya ulaşabilir ya da tamamen batabilirsiniz. Uyguladığınız strateji her zaman çok önemli. Örneğin gezegeni ele geçirip yararlandıktan sonra tamamen boşaltıp tekrar düşmana verip düşmanınız tekrar orayı iyi bir seviyeye ulaştırdıktan sonra geri almak da bir stratejidir. Dediğim gibi uyguladığınız stratejiye göre başarıya ulaşırsınız. Kalabalık gezegenli sistemlerde ise gerçekten iyi bir zekaya sahip olmanız gerekli. Çünkü otuziki gezegen hakkında bilgiyi insan oldukça karıştırıyor. Genel olarak çok başarılı bir çalışma olan Supremacy'yi herkesin oynamasını tavsiye ederim. Bol uzaylı günler dilerim.



WARHEAD

Sinan Vural

Yirmibirinci yüzyılın ortalarında, bizim güneş sistemimize yakın bir sistemden gelen bir tür böcek ırkı dünyaya saldırır. İnsanlar toplu olarak yok edilir ve ülkeler çöker. Amacımız elimizdeki FOE-57 uzay aracı ile dünyayı korumak ve kurtarmak.

Oyunun en can sıkıcı yanı düşmanımızı tanımamamız. Kim olduklarını bilmiyoruz, bize neden saldırıyorlar bilmiyoruz.

Oyunda en çok kullanılan tuşlar şöyle sıralanabilir:

BOŞLUK - İlk ekranda, disk ekranına oradan da oyuna geçmek için,

HELP - Oyun sırasında (uzay istasyonuna inmiş haldeyken) disk ekranına geçmek için,

D - Data ekranı

F - Ön görüntü

H - Yardımcı kask ekranı

W - Silahların yüklenme durumu

M - Mesaj ekranı

L - Uzay istasyonundan fırlatılmak için

Q - Quadspace motorları

S - Güneş sistemi navigasyon tablosu

Z - Zoom artı

X - Zoom eksi

T - Taktik ekran

N - Galaksi navigasyon tablosu

ESC - Kurtarma modülü

0-9 - Otopilotlar

F1-F6 - Silahlar

RETURN - Makinalı tüfek

ENTER - Taktik ekranındayken referans noktası değiştirme.

Bu tuşların değişik ortamlarda değişik etkileri olacaktır, bunları da yeri geldikçe açıklayacağız.

Mouse Kontrolü:

Geminizi yönetirken mouse'u sağa sola hareket ettirmeniz bu yönlere dönmenizi, yukarı aşağı oynatmanız da burnunuzun istenen yönde olmasını sağlar. Sol tuşa basarak (otopilot 1'deyken) motorunuz yerçekiminin 6.3 katı bir ivmeyle hızlanır, sağ tuşa basarak da yerçekimi ivmesi ile yavaşlar.

Tuş Kontrolleri:

Tuşlar değişik gruplarda toplanmıştır; rakamlar (numerik klavyede olmayanlar) otopilotları, alfabetik tuşlar, ekranları ve ekran üstündeki değişiklikleri etkiler. Fonksiyon tuşları ise silahlarınızı seçer.

F - Oyunun çoğunluğu boyunca kullanacağınız ekran budur. Geminizin önündeki kokpitten dışarıyı görebilirsiniz. Bu ekran şu tuşlarla değiştirilebilir:

H - Yardımcı kask ekranı bu tuşa basılarak açılabilir ve kapatılabilir. Bu ekran ön görüntünün üzerine birleşir ve uzayın görüntüsüne ek olarak bazı kolaylıklar sağlar. Referans olarak kullanılacak uzaysal noktaların hızına ve rengine bakarak kendi hızınızı anlayabilirsiniz. Bu noktalar yeşilken yavaş, maviyken orta ve kırmızıyken de çok hızlı gidiyorsunuz demektir.

W - Silah göstergesi de kask göstergesi gibi bir yardımcıdır. Ekranın sağ alt köşesinde geminizin üstten görüntüsü ve silah yükü vardır. Ayrıca ekranın ortasında da kaç tane anti-füze silahınız kaldığı gös-

terilir. Bu gösterge sayesinde uzayda gördüğünüz her yapay cismin üzerinde birer işaret konur.

Z - Zoom artı tuşuyla ekrandaki cisimler üç defaya kadar büyütülebilir.

X - Z tuşunun etkisinin tam tersini yapar.

T - Taktik ekranında çevrenizdeki uzayın gerçek bir temsili bulunur. Burada yapay uzayı istediğiniz gibi çevirebilir ve değişik açılardan ortalığı inceleyebilirsiniz.

ENTER - Taktik ekranındayken numerik klavyede bulunan bu tuş sayesinde istediğiniz uzay gemisinin yerinden uzayı izleyebilirsiniz. Hangi geminin yerinde olduğunuzu bilgisayar bir mesajla ekranın alt tarafında size bildirecektir. Bu ekranda da Z ve X tuşları etkindir.

Hem taktik ekranında hem de ön görüntü ekranında anonslar belirir. Bunlar pilotu bazı olaylara karşı uyarır ve ona mesajların geldiğini belirtir:

PwS - Verilen görev üzerinde çalışmanın devam etmesi gerektiğini bildirir. Ekranda bu mesaj ilk defa çıkınca mesaj ekranından mesajınızı alabilirsiniz. Daha sonra bu mesaj kaybolmayacaktır ama siz işinize bakın.

NOr - Yeni mesaj geldiğini belirten bu mesajdan sonra mesaj ekranında yeni komutlarınızı okuyabilirsiniz.

IcM - Size yönelmiş olan bir füzenin varlığını belirten bu mesajı ciddiye alsanız iyi olur. Bunun için mesaj ekranına bakmanıza gerek yoktur.

FMO - Yeni gelen bir mesaj olduğunu belirtir ve hemen mesaj ekranına bakmanızın gerektiğini vurgular.

M - Mesaj ekranında yeni gelen mesajları ve edinilen bazı bilgileri izleyebilirsiniz. Bu mesajlar uzay istasyonundan veya diğer uzay araçlarından gelebilir.

D - Data ekranında o anda hakkında bilgi sahibi olduğunuz uzay cisimlerini görebilirsiniz. Daha sonra açıklayacağımız data toplayan füzeyle yeni bilgiler edindiğinizde bu konunun başlığı data ekranında kırmızı olarak görünecektir.

N - Navigasyon ekranı galaksinin yakın çevredeki yıldızlarını gösterir. Herhangi bir yıldızın üzerine gidip ateşe basarsanız navigasyon bilgisayarı bu yıldıza kitlenir ve dolayısıyla yapacağınız bir uzay üstü sıçramanın hedefi bu yıldız sistemi olur. Bir yıldızı seçmenin bir başka yolu da bu ekrandayken BOŞLUK tuşuna basmak ve ortaya çıkan pencerede yıldızın ismini veya bir kısmını yazmaktır.

S - Güneş sistemi içindeki navigasyonlarınızı bu ekrandan ayarlamanız gerekir. N tuşuyla bir yıldız seçtikten sonra bu yıldızın hangi gezegenine gideceğinize S tuşuna basıp geldiğiniz navigasyon ekranında karar verirsiniz. Yine bir gezegenin üzerinde ateşe basmak yeterlidir, ama tam odaklama sağlayamıyorsanız BOŞLUK tuşu burada da etkilidir.

Bu iki ekranda da zoom ve iki eksende rotasyon yapabilirsiniz.

Geminin kontrolü

Mouse ile kontrol oldukça hassayite gerektirmektedir, özellikle hızlanıp yavaşlarken hedefimizden oldukça şaşabiliriz. Bunu engellemek için de otopilotlardan yararlanırız:

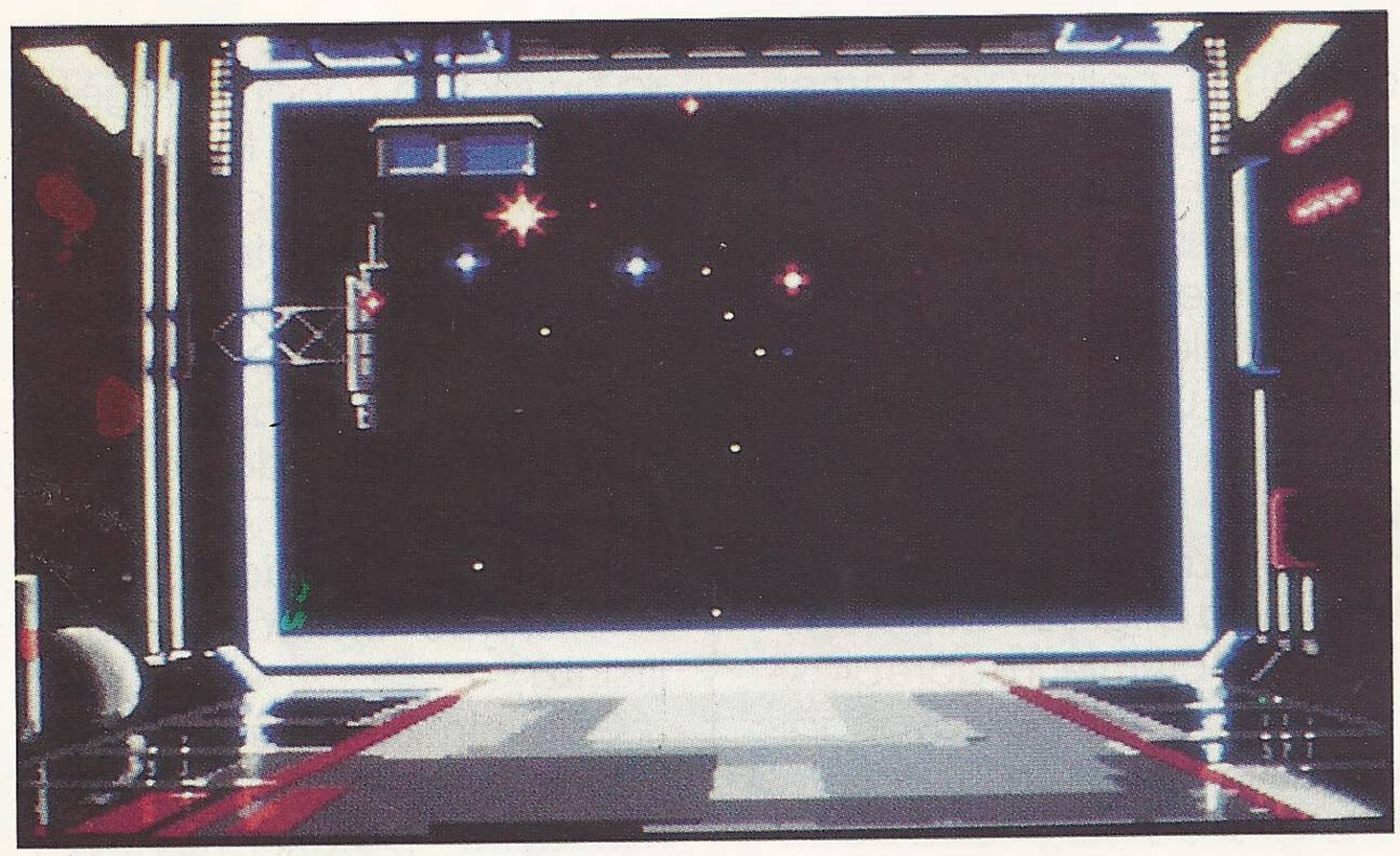
TABLO

L - Uzay istasyonundan uzaya çıkmak

Q - Uzayda nispeten yavaş hızla ilerleyen geminize quadspace motorları takıldığı zaman büyük mesafeleri kısa bir uzay üstü sıçramayla katedebilirsiniz. Bu tuş navigasyon ekranından kitlendiğiniz yıldız sistemine gitmenizi sağlar.

ESC - Başınız derde girinci veya acil bir durumda bu tuşa basarak pilotun bulundu-

Otopilot	Yön Ayarı	Hız Ayarı
1. Mouse kontrolü	Pilot	Pilot
2. Öncelikle hedefe kitlenme	Bilgisayar	Pilot
3. Öncelikle hedefi takip	Bilgisayar	Bilgisayar
4. Hassas ayar	Pilot	Pilot
5. Otomatik hassas ayar ve durmak	Bilgisayar	Bilgisayar
6. Otomatik uçuş ve durmak	Bilgisayar	Bilgisayar
7. Hareket yönüne dönmek	Bilgisayar	Pilot
8. Hareketin tersine dönmek	Bilgisayar	Pilot
9. Durmak (sonra 4. otopilota geçiş)	Bilgisayar	Bilgisayar
0. Gemiyi durdurmak		



ğu bölümün uzaya fırlamasını ve uzay istasyonuna geri dönmesini sağlayabilirsiniz.

Silah Sistemleri

W tuşuyla ekranın üstüne bindirdiğiniz silah göstergelerinin, sağ alt tarafında geminizin üstten görünüşü vardır ve hangi silahların yerleştirilme şekliyle kaç birim silahınız olduğu görülür.

Geminin kokpitinden dışarıya bakarken uzayda gördüğünüz muhtemel hedefler üzerinde de birer işaret bulunur. Eğer bir cisme kilitlenmişseniz bu hedef o anda esas hedef olarak kabul edilir ve fırlatılan silahların hedefi bu cisimdir. Bir füze adıltıktan sonra geri çağrılamaz veya hedefi değiştirilemez.

Silahları fonksiyon tuşları atar:

F1 - Pseudo-stellar missile: Bu füze en kuvvetli silahtır. Patlama çapı 5 kilometredir ve bölge içindeki her şey yok olur.

F2 - Stinger missile: Bu füzeler de normal patlama gücüne sahip silahlardır. Patlama güçleri önceki kadar değildir ama genellikle çarptığı cismi patatır.

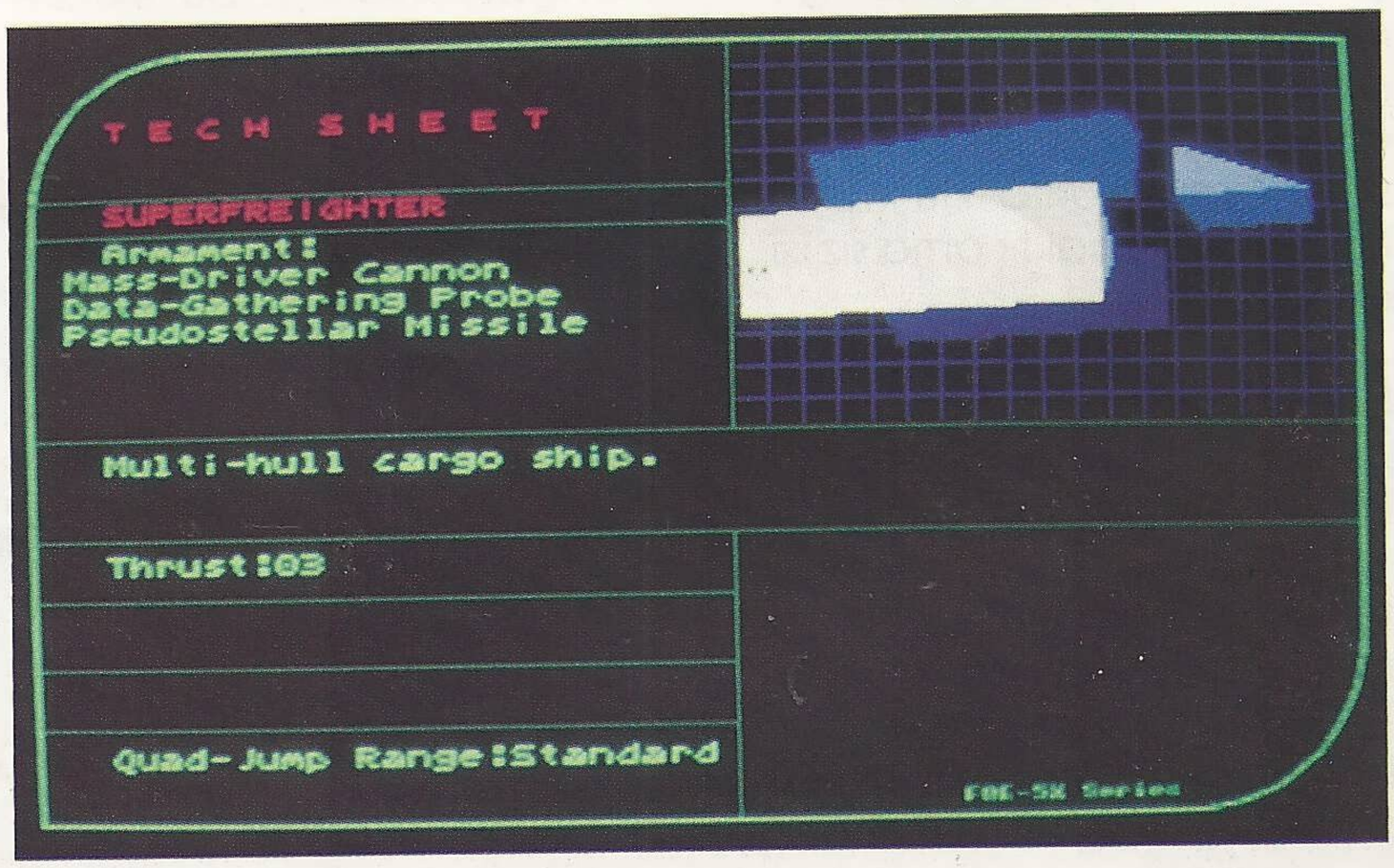
F3 - Data gathering probe: Bilgi toplama füzesini hakkında bilgi sahibi olmadığınız cisimlere karşı kullanabilirsiniz. Eğer bir cisme kitlendiğinizde ekranın alt tarafında UNKNOWN (bilinmeyen) yazıyorsa bu cismi patlatmadan önce bir tane bilgi toplayıcı füze gönderin.

F4 - Mayınlar kitlendikleri hedefi takip etmezler ama o cismin ilk bulunduğu yere gidip beklerler. Eğer bir cisim bunlara çok yaklaşır veya çarparsa da patlarlar.

F5 - X-Ray laser mine: Bu silahı hiç kullanmadığım için hakkında fazla bilgiye sahip değilim. Eğer kullanabilen olursa lütfen bana yazsın.

RETURN: Bu tuşa basarak da siz üzerinize doğru gelen füzelere yüksek hızlı ve küçük demir parçacıkları atarsınız. Bu silah büyük gemiler üzerinde hiç etkili değildir.

Oyunda size sırayla görevler verilecektir. Bunları başardıkça da yeni görevler alacaksınız. Oyuna ilk başladığınızda bir mesaj alırsınız. Şimdi M'ye basın ve mesajı okuyun. Size hoşgeldin diyen ilk mesajdan sonra görevinizi öğrenmeki çin tekrar M'ye basın. F'ye ve L'ye basıp uzay istasyonundan çıkın. Şimdi de W ve H'ye basıp referans noktalarınızı görün. Mouse'u birazcık ileriye itince navigasyon işaretlerini göreceksiniz. BOŞLUK tuşuna basın ve en dışardaki işareti hedefleyin. Şimdi sol tuşa



hafifçe basarak hızlanın ve FMO görünene kadar istasyondan uzaklaşın. Mesaj gelince M'ye basarak okuyun ve daha sonra F'yle esas ekrana geri dönün.

İşte işin zor kısmı başlıyor. Hedeflediğiniz işareti ortaya alın. Bunu yapamıyorsanız otopilot 2'ye ve hedefi tam ortalayınca da otopilot 4'e basın. Mouse'un sol tuşuna basın ama mouse'u oynatmayın yoksa hedeften ayrılırsınız. Bu işlemi ekranın sol altındaki uzaklık göstergesi 0-30 metre arasında bir değer okuyana kadar tekrarlayın.

Navigasyon işaretine varınca yeni mesaj gelmesini bekleyin. Bu arada çok gecikirseniz acemiliğinizle dalga geçecek bir mesaj da gelebilir. Yeni mesajı okuyup esas ekrana döndükten sonra istasyonu hedefleyin. Ekranın altında SOLBASE yazıyorsa bu işlemi yapmışsınız demektir. Ama istasyondan önce yavaş yavaş diğer işaretlere de yaklaşabilirsiniz. Bu arada 4. otopilotla ilerliyor olmanız gerekir yoksa sol tuşa bastıkça hızlanırsınız. Uzay istasyonu 200 metredeyken otopilot 1'e alın ve çok yavaşça sol tuşa basın. Siz yaklaşık 100 metredeyken görüntü değişecektir ve istasyonun kamerasından içeri girişinizi izleyeceksiniz. Bundan sonraki görevlerin nasıl yapıldığını anlatmayacağım ama sırasıyla alacağınız görevlerin ve burada yapacaklarınızın listesi aşağıda:

1. Uzay istasyonundan çıkıp geri içeri girmek. görev yeri SOLBASE (istasyon)

2. Quad space motorlarını denemek. Görev yeri EARTH (Dünya)

3. Füze denemesi yapmak. GY: DEIMOS

4. Makinalı tüfek denemesi. GY: VENUS

5. Kaçış modülünü denemek. GY: IO

6. Bilgi toplamak. GY: MERCURY

7. Devriye görevi. GY: TRITON. Burada DRONE hakkında bilgi toplamanız gerekiyor.

8. Devriye görevi. GY: TRITON. Yine A-WING hıkkanda bilgi ediniyorsunuz.

9. Konvoya eşlik etmek. GY: MIRANDA.

10. Bilimsel görev. GY: CH-010. Bir kara delik buluyorsunuz.

11. Konvoya eşlik. GY: ALPHA CENTAURI/BAINKS

12. Devriye görevi. GY: TAU CETI/NIVEN. C-WING hakkında bilgi toplama.

13. Kargo gemisine yakıt verme. GY: Black Veil Nebula.

14. Devriye görevi. GY: MARS

15. Mayın denemesi. GY: VENUS

16. Devriye görevi. GY: XI. Burada sanırım oyunun esas amacını öğreniyoruz. BERZERKER adlı çok büyük bir uzay yaratığı/gemisi karışımı bir cisim var ve yok edilemiyor. Eğer bunu başaran varsa bize bildirsin.

17. İzleme görevi. GY: TAU CETI/PORTECTOR. Burada iki düşmanımız savaşıyor ve BERZERKER kazanıyor. DRONE SQUADRON ve PSEUDO STELLAR MISSILE hakkında bilgileri burada topluyoruz.

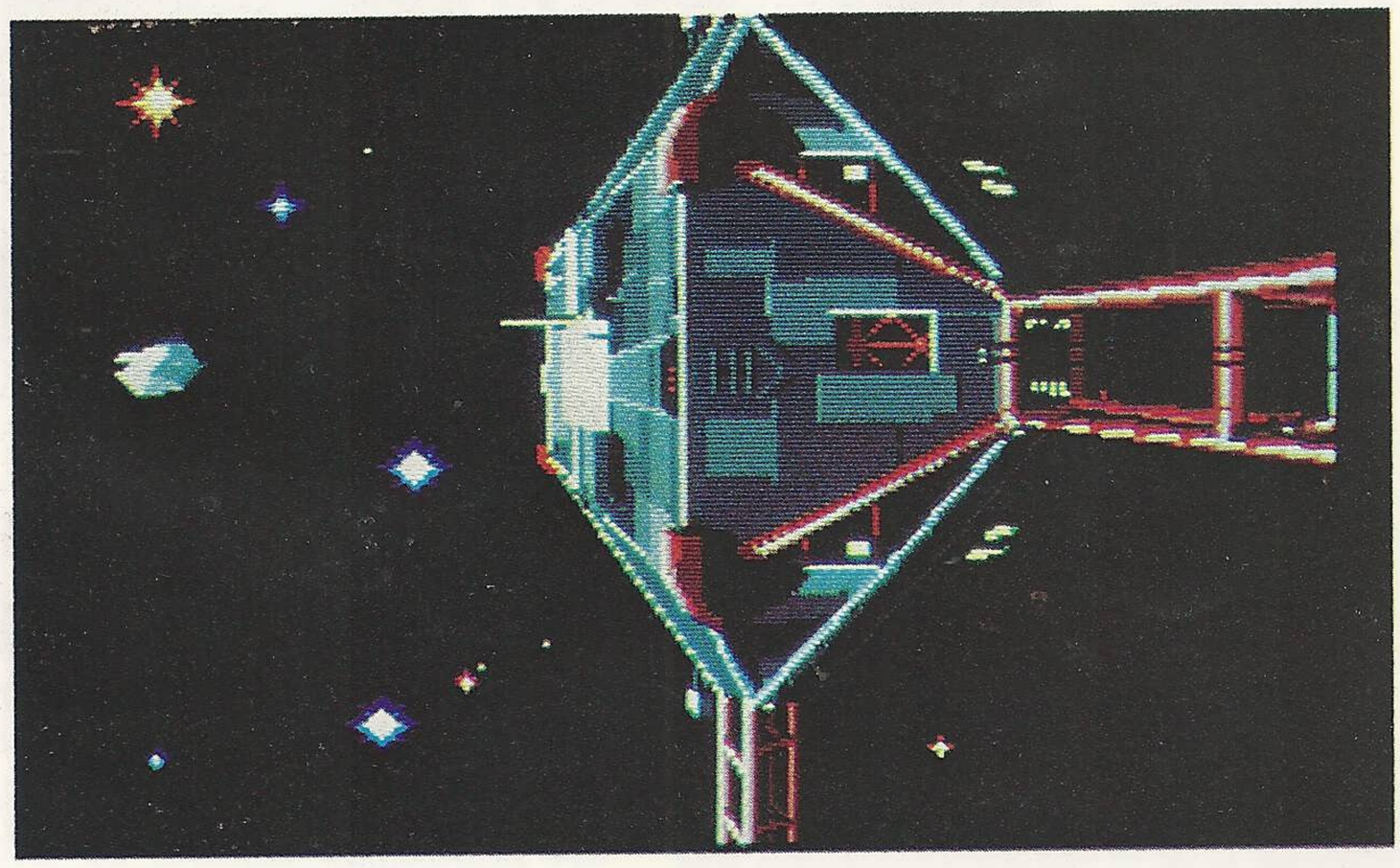
18. Devriye görevi. GY: Kruger 60

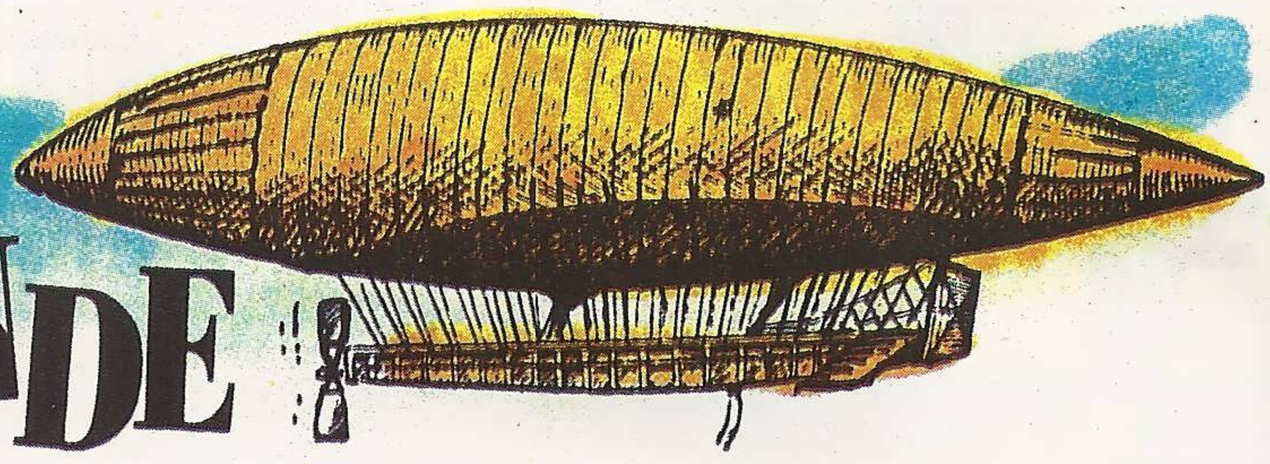
19. BERZERKER Pluto'ya geliyor.

20. BERZERKER Dünya'ya geliyor.

Ben BERZERKER'i yok edemediğim için daha ileri gidemedim. Eğer başaran olursa lütfen bize bildirsin ki bu bilgiden herkes yararlansın.

Oyunun grafikleri ve sunuşu oldukça etkileyici. İlk anlarda uçmayı beceremezseniz hiç ümitsizliğe kapılmayın, çalışarak her şey başarılabilir. Ses efektleri çok iyi olmasa da üç boyutlu oyunları ve seven arkadaşlarımız WARHEAD'ı kaçırmasınlar.

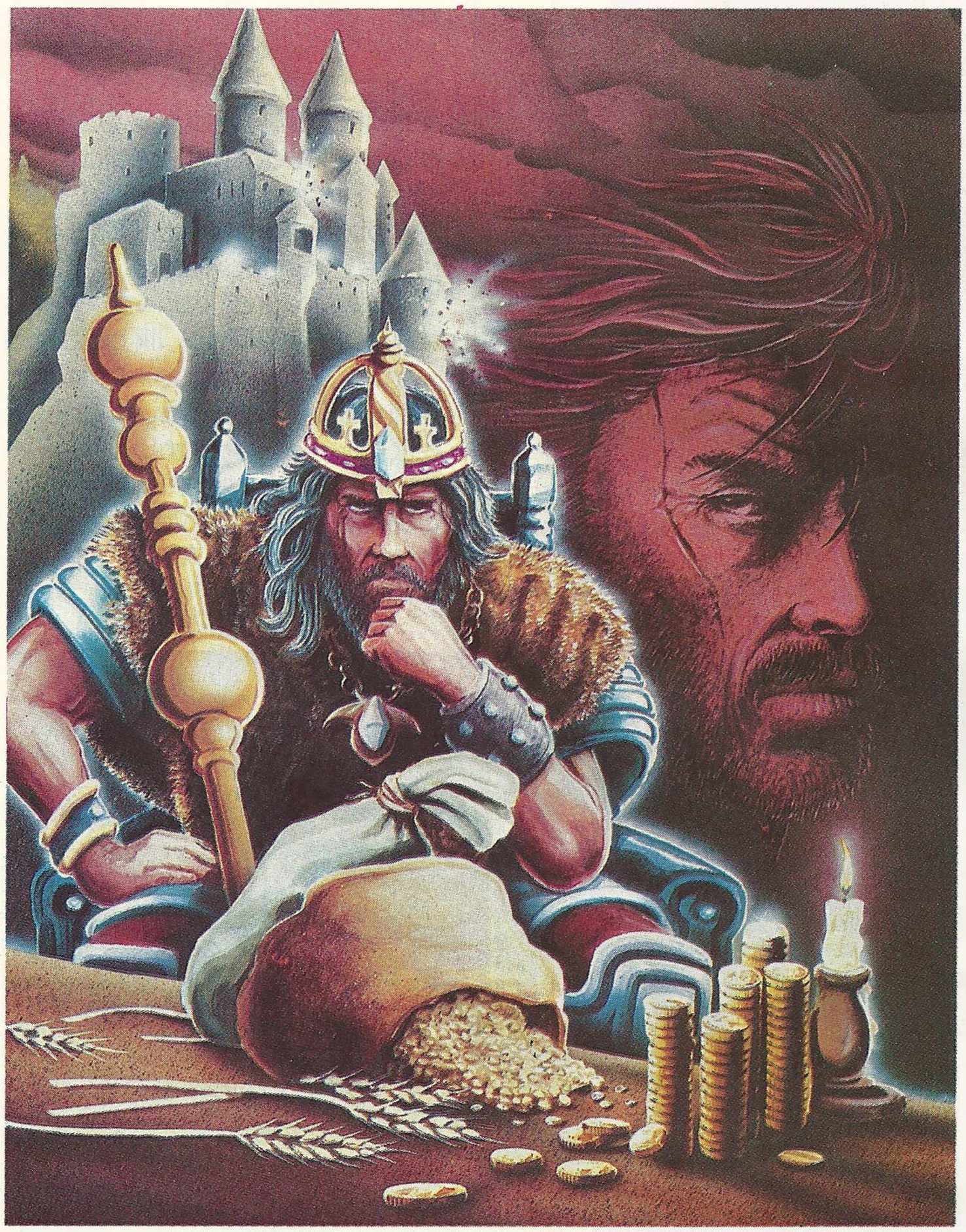




KING'S QUEST III: TO HEIR IS HUMAN

Sinan Vural

Bu sayımızda King's Quest 3'ün tam çözümünü veriyoruz. Bazı arkadaşlarımız, ''oyunun her yerini açıklıyorsunuz, zevki kalmıyor'' diye şikayet ediyorlar. Onlara önerimiz sadece sıkıştıkları zaman bu çözüme başvurmaları. Bu çözüm mümkün olan 210 puandan 186'sını almanızı sağlar, ama oyunu bitirirsiniz.



Sierra oyun serisinin bu bölümünde siz, babasının kral olduğunu bilmeyen bir genci canlandırıyorsunuz. Amacınız kötü sihirbaz Manannan'ı yenip Davenry ülkesine geri dönebilmek için gerekli olan yedi sihirin malzemelerini toplamak. Bu arada eve döndüğünüzde sizi bekleyen bir görev daha buluyorsunuz. Bu oyun bir bilmeceyi çözmek için büyü kullandığınız bir dizi oyunun ilki.

Zaman kazanmak için gitmek istediğiniz yerlere veya yakınlarına ışınlanabilirsiniz ve oyunun otomatik bir harita çıkarması çok işinize yarayacaktır. Oyunda çok az joystick kullanılan yer var, bunun yanında dağ politikalarında oldukça zor zamanınız geçecek. Diğer Sierra oyunları gibi bu oyunu oynamak da bir çizgi filmi yönetmek gibi bir şey.

Büyücü sizi malzemelerle yakalarsa öldüreceği için, malzemeleri sadece geceleri o uyurken veya bir geziye gittiği zaman toplayın. Diğer zamanlarda malzemeleri odanıza

HIDE ALL (hepsini sakla) diyerek yığabilirsiniz. Haritayı ele geçirdikten sonra işiniz kolaylaşacak ve daha önce gittiğiniz yerlere ışınlanarak gidebileceksiniz. Geziye çıktığınızda toplayabildiğiniz kadar malzeme alın ve bu arada büyücü için yiyecek sağlamayı da unutmayın. Büyücü acıkınca mutfaktaki herhangi bir şeyi ona vererek doyurabilirsiniz.

BÜYÜCÜNÜN EVİ

Büyücünün uyumasını veya geziye çıkmasını bekleyin ve odasına dalın. Oynanın altındaki çekmeceyi açıp sihirli aynayı alın ve çekmeceyi geri kapatın. Dolabın (dresser) çekmecesini açıp gül esansını alın ve yine dolabı kapayın. Diğer dolabı (closet) açıp elbiseleri yana çekin ve haritayı alın. Anahtarı almak için dolabın üstüne bakın.

Odadan çıktıktan sonra önce kuleye gidin ve sineği alın. Mutfaktan bıçak, kaşık ve kaseyi, yemek masasının üstünden de kupayı alın.

BÜYÜ YAPMAYI ÖĞRENMEK

Çalışma odasındaki dolabı açın ve oradaki değneği alın. Kitabı yana çekin ve kaldıracı çalıştırın, artık bodruma inebilirsiniz. Bir büyüyü yapmak için gereken tüm malzemelere sahip olmanız gerekir ve bunlardan bazıları bodrumdaki raflarda bulunabilir. Masanın üstündeki kitabı kullanım klavuzundaki sayfaya açın ve anlatılanları yapın. İşiniz bittikten sonra kapıyı yine kaldıraca basarak kapatın, kitabı ve değneği yerlerine koyun. Buradan sonraki her bölüm malzemelerin nerelerde bulunduğunu anlatmaktadır.

AĞAÇEVİ VE PARA

Elinizi deliğe sokun ve görünen merdivene tırmanın. Yalnız buradan önce oyunu bir save edin ki hırsız sizi öldürürse geri aynı yerden başlayasınız. Masanın üstündeki keseyi alın. Eğer hırsız sizden bir şey çalarsa, bunları ağaçevinin köşesindeki tabutun içinde bulabilirsiniz. Dükkana giderek balık yağı, domuz yağı (lard) ve bir kese (pouch) alın. Tüy elde edebilmek için köpeği sevin (pet dog).

YARATIKLARIN DİLİNİ ANLAMA BÜYÜSÜ

Sihirli aynayı aldıktan sonra evin yanındaki tavuğu yakalayın ve bir tüyünü alın. Çöle gidip "Show mirror to Medusa" (Aynayı Medusa'ya göster) yazın ama Medusa gelene kadar RETURN'e basmayın. Sağa dönüp onu bekleyin. Öldürdükten sonra kertenkele derisini alın (get reptile skin), ama bu başka bir çöl alanında olabilir.

Ayının evine gidip üst kattaki çekmeceden yüksüğü (thimble) ve yulaf lapasını (porridge) alın. Eğer lapa masanın üstünde değilse evden çıkıp tekrar girin. Ayının bahçesinin ortasından çiği (dew) alın. Son olarak bu büyü için bodrumdaki balık kılçığını kullanın.

KARTAL GİBİ UÇMA BÜYÜSÜ

Dağın dibine gelip kartalın ortaya çıkmasını ve bir tüyünü düşürmesini bekleyin. Eğer düşürmezse başka bir ekrana gidip dağın dibine geri gelin. Tüyü alın. Kartal başka yerlerde de görünebilir.

Gereken diğer malzemelerden gül esansını ve sinek kanadını almıştınız. Gerekli son malzeme safran ise yine bodrumda.

RASTGELE IŞINLANMA BÜYÜSÜ

Ayının evinin doğusundaki ormandan ökseotunu (mistletoe) alın. Taşı almak için ağla kaplı mağaraya gelin. Burada kartala dönüşün ve mağaraya doğru uçun. Şimdi mağaraya girerek taşı alın. Bu arada gemi de limana gelmiş olacaktır.

DERİN UYKU BÜYÜSÜ

Ağaçevinin yakınlarındaki meşe palamudunu (acorn) alın. Nightshade bodrumdadır.

KEDİYE DÖNÜŞME BÜYÜSÜ

Kediyi yakalamak için biraz yaklaşın. Yaklaştıktan sonra bir tutam tüyünü alın (take hair). Mandrake kökü tozu bodrumdadır.

FIRTINA YARATMA BÜYÜSÜ

Kupayı okyanus suyu ile doldurun. Kaşığa da mağaranın doğusundaki sudan çamur doldurun. Toadstool tozu bodrumdadır. Ayrıca bir önceki büyüden kalma boş bir kavanozunuzun olması lazım.

GÖRÜNMEZLİK BÜYÜSÜ

Çöldeki büyük taşın yanından kaktüsü alın. Kurbağa salyası (toad spittle) bodrumdaki raflardan birindedir. Ayrıca büyünün tamamlanması sırasında elinize kaktüs suyu da geçiyor.

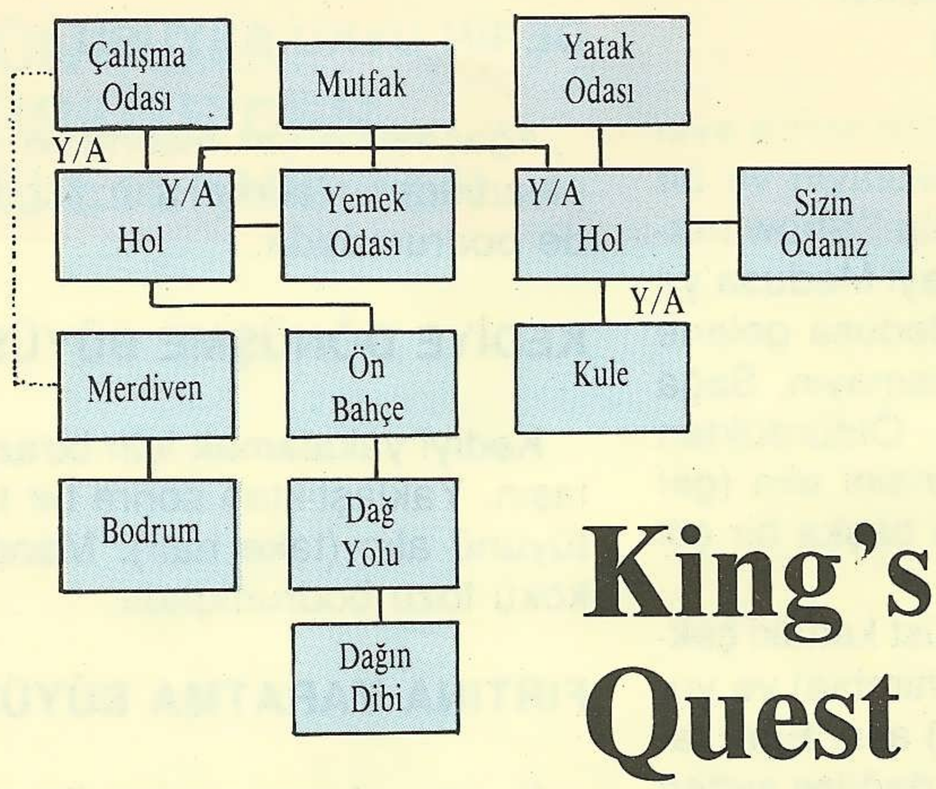
BÜYÜCÜYÜ ÖLDÜRMEK

Kurabiyeyi lapanın içine kırın (crumble cookie in porridge). Büyücü acıkınca bu zehirli lapayı ona verin.

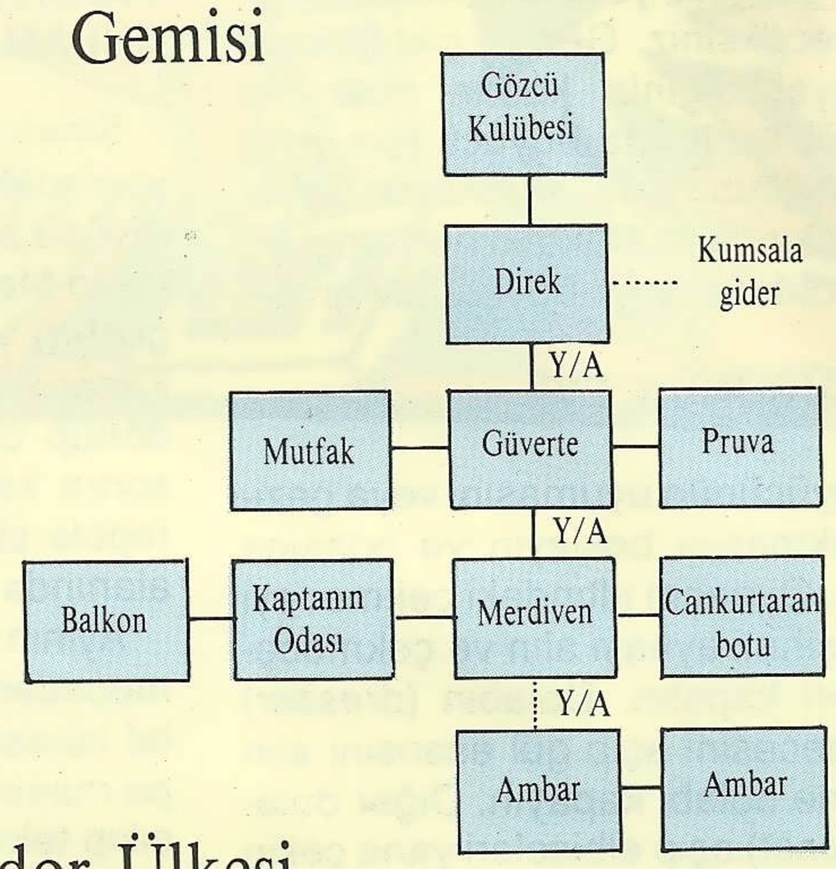
KORSAN GEMİSİ

Tavernadaki adamlarla konuşun ve onlara keseyi (purse) verin. Sizi gemiye alacaklardır. Gemiden kaçmak için küçük kutuyu büyüğün yanına taşıyın ve kutuların üzerinde iki kere sıçrayın. Buradan da merdivene sıçrayın.

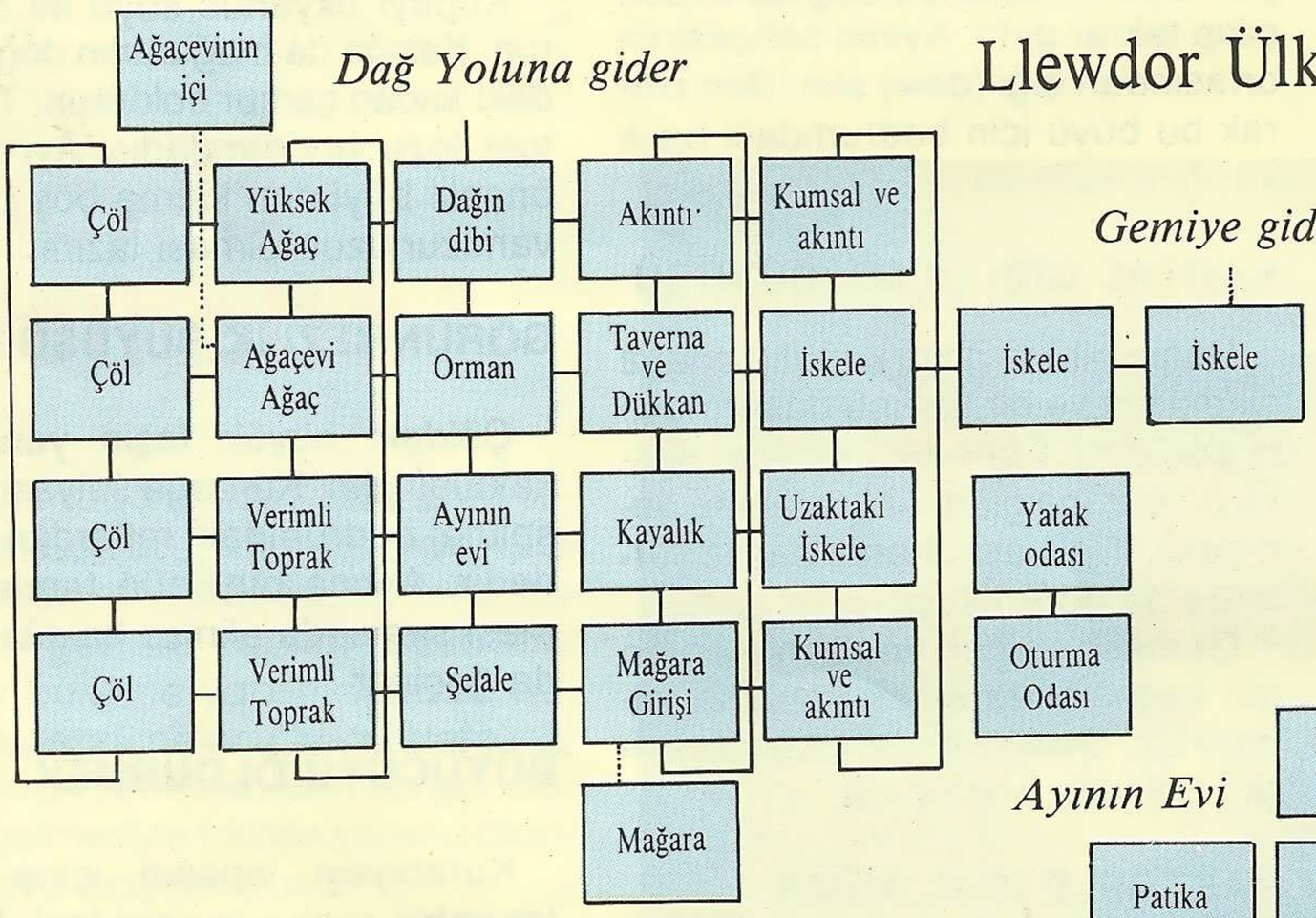
King's Quest III



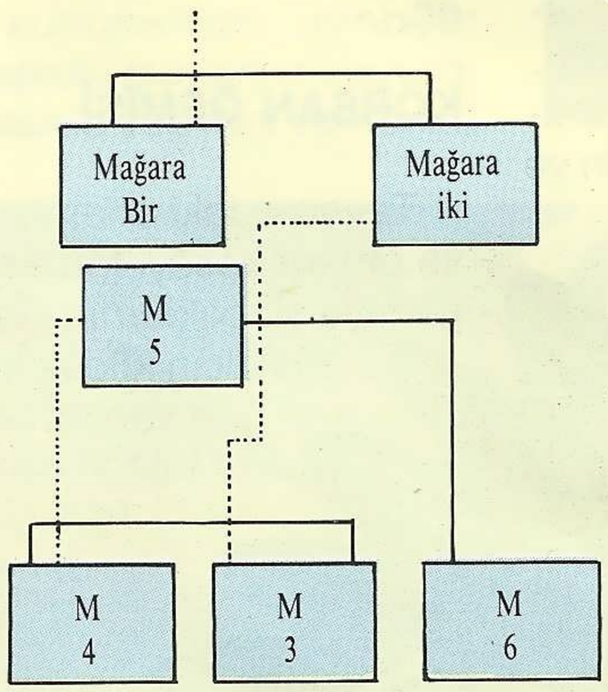
Korsan Gemisi



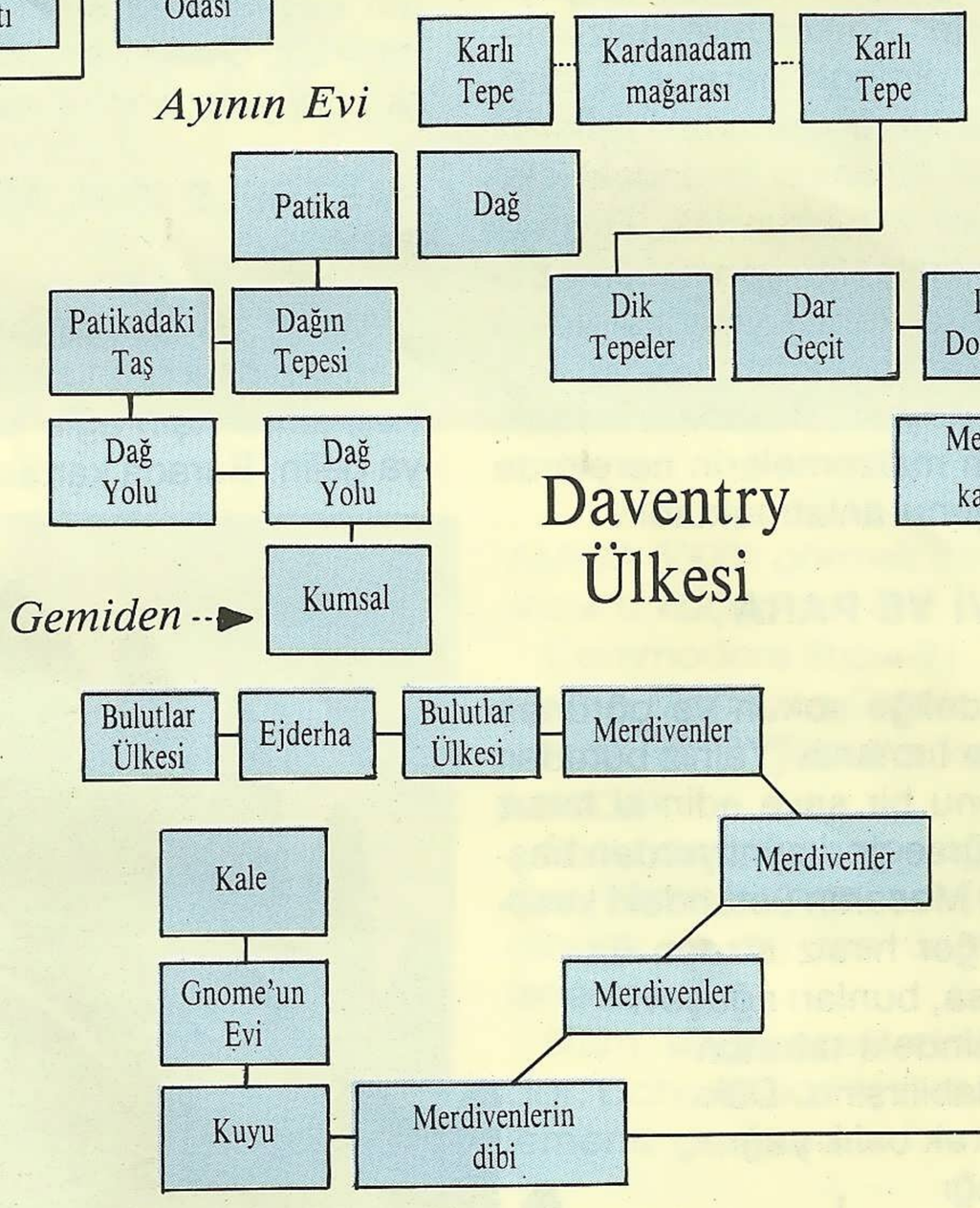
Llewdor Ülkesi



Dik Tepe



Ayının Evi



Daventry Ülkesi

Noktalı yerlerden geçebilmek için ya elinizde bir eşya olması, ya da bir bilmeceyi çözmüş olmanız gerekir.

Y/A: Yukarı/Aşağı

Tüm eşyalarınızı kaptanın odasındaki sandıktan alın. Cankurtaran sandalının yanındaki küreği alın. Direğe tırmanın ama gözcü kulübesine girmeyin. Birisinin gözcü kulübesinden bağırdığını duyduktan sonra kartala dönüşün ve kıyıya gelene kadar sağa doğru uçun.

KIYIDA VE ORMANDA

Hindistan cevizi ağacının beş altı adım doğusunu kazarsanız bir hazine bulursunuz. Bir akıntı görene kadar dağ yolunu takip edin. Buradan yukarı yürüyün. Kardan adamı geçmek için sineğe dönüşün ve doğuya doğru iki ekran ilerleyin. Aşağı yürüyün, duvara tırmanın (bkz. Harita) ve Daventry'e giden yolu takip edin.

DAVENTRY'DE

Bulutların ülkesi'ne tırmanın. Mağaranın dışında kendinizi görünmez yapın. Batıya gidip, fırtına büyüsüyle ejderhayı yendikten sonra kızı çözün ve kaleye dönün.

telecom

BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKTIR

BİLGİSAYARLAR
DİSKET
SÜRÜCÜLER
YAZICILAR
MONİTÖRLER

➲Her hafta yeni AMIGA, C-64, IBM oyunları
➲Joystickler
➲Tüm Bil-Tek ürünleri
➲Disketler
➲Kartuşlar
➲Kasetler
➲Bakım onarım servisi
➲Türkiye ve dünyanın her yeri için ödemeli sipariş alınır.

ÖĞRENCİLERE BÜYÜK İNDİRİM.
ALIŞVERİŞ YAPAN HER MÜŞTERİYE KURA NO'SU

AMIGA

telecom bilgisayar
Karanfil sok.15/3KIZILAY ANKARA
(KEBABİSTAN ÜSTÜ) Tel:117 10 97

commodore

YENİ YILDA TÜM SEVDİKLERİNİZE YENİ DÜNYALAR ARMAĞAN EDİN

Yeni yıl armağanlarınız için **Show Computer** ve **Abacus** mağazalarına gelin. Eğer sevdikleriniz hala Commodore bilgisayarlarının büyülü dünyasıyla tanışmadılarsa onlara Amiga veya Commodore 64 armağan edin. Ve en önemlisi zengin program arşivimizi görün. Klasiklerinden en yenilerine yüzlerce oyun, müzik ve grafik programı içinden sevdiklerinize (hatta kendinize) en cazip armağanı seçin. Onlara yepyeni dünyalar armağan edin.

SHOW COMPUTER

Beşiktaş: Sinanpaşa Cad. Hasfırın Sok. Sinanpaşa İş Merkezi 67/155 Tel:158 13 56

Etiler: Gamgam Çarşısı, 12 Tel:163 53 88

Abacus

Nişantaşı: Hacımansur Sok. 2 Tel:130 49 60

Levent: Nispetiye Cad. Başa Sok. 6/17 Tel:168 42 59

Printemps: Galleria/Ataköy

Abone Formu

Commodore dergisine ..... sayıdan itibaren 6 ay için abone olmak istiyorum. Abonelik ücreti olan 39.000 TL.'sını Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi'ndeki 724-5 No.'lu hesaba yatırdım. Dekontunun fotokopisi ilişiktedir.

İsim .....

Adres .....

.....

Kodu : .....

Tel : .....

Abone Formu

Commodore dergisine ..... sayıdan itibaren 12 ay için abone olmak istiyorum. Abonelik ücreti olan 72.000 TL.'sını Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi'ndeki 724-5 No.'lu hesaba yatırdım. Dekontunun fotokopisi ilişiktedir.

İsim .....

Adres .....

.....

Kodu : .....

Tel : .....

Haydi abone olmaya!

DİSKET

MOUSE

MOUSE

EKRAN

MOUSE PAD

JOYSTICK

MOUSE

RİVA

BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLER

Bilgisayar Firmalarına Açık Davet

Tüm yardımcı ürünler ve tüketim malzemeleri için birinci adres
Lütfen Toptan Fiyat Listemizi isteyiniz.

AKSESUARLAR

MONİTÖR

EKRAN FİLTRESİ

JOYSTICK

MOUSE PAD

MONİTÖR

MOUSE

DİSKET KUTUSU

AKSESUARLAR

DİSKET

Satışını yapmakta old

Mumhane Cad. No. 101 Sü
TEL: (90) 144 39 25-144 39 2

-DEMON'S KISS (36)

ECEM 511 32 86